• MICROMACHINES V3 • ULTIMA COLLECTION • NEVERHOOD • CASTROL HONDA SUPERBIKE
• JAZZ JACKRABBIT 2 • THE ULTIMATE RPG ARCHIVES • STARCRAFT: INSURRECTION • OVERBOARD

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ
X-COM
INTERCEPTOR

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 98 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



X-COM INTERCEPTOR

Επικίνδυνα εθιστικό!

SANITARIUM

TEAM APACHE

SUPER MATCH SOCCER 98

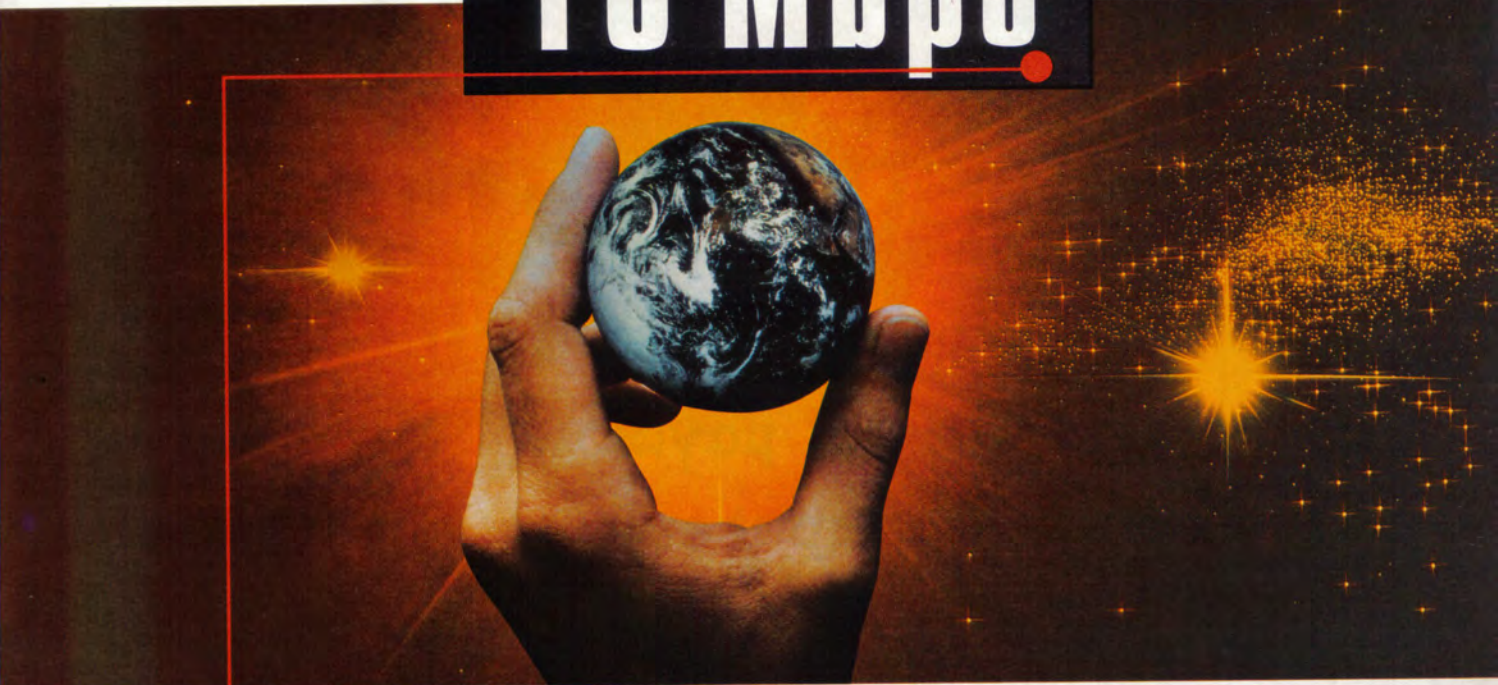
SOLDIERS AT WAR

ΑΦΙΕΡΩΜΑ Η ΜΕΤΑΛΥΚΕΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ ΤΟ ΧΩΡΟ

ΤΩΡΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ

10 Mbps



μόνο με OTEnet

OTEnet
INTERNET PROVIDER
ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ ΤΟ ΧΩΡΟ

Τώρα, η OTEnet σας ταξιδεύει στον κυβερνοχώρο με ακόμα πιο μεγάλες ταχύτητες!
Η απόλυτη δυνατότητα επικοινωνίας γίνεται πραγματικότητα με τη νέα ταχύτητα σύνδεσης των 10 Mbps που μόνο η OTEnet διαθέτει στην Ελλάδα.
Όλα τώρα έρχονται στην οθόνη σας πολύ ταχύτερα και χωρίς προβλήματα. Η σύνδεσή σας παίρνει λιγότερο χρόνο, η αξιοποίηση των multimedia δυνατοτήτων του δικτύου γίνεται με μεγαλύτερη άνεση και η επικοινωνία σας μέχρι και 100% πιο γρήγορη.
Κυβερνήστε το χώρο, τώρα με ταχύτητα 10 Mbps.
Μόνο με OTEnet!

OTEnet Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, Τηλ.: 68 98 320, Fax: 68 98 370.

http://www.otenet.gr

MASS

EDITORIAL

Αυτός ο Σεπτέμβρης ανέκαθεν μου καθόταν στο στομάχι. Οταν ήμουν παιδί, τον σιχαινόμουν γιατί τότε άνοιγαν τα σχολεία - γεγονός που σήμαινε ότι θα έπρεπε να σταματήσω το πλατσούρισμα στην παραλία. Αρκετά χρόνια μετά τον αντιπαθούσα διότι άρχιζε η εξεταστική περίοδος στο πανεπιστήμιο. Από τότε και μέχρι τώρα μου τη δίνει διότι σηματοδοτεί ΠΑΝΤΑ τη λήξη της άδειας και την... επιστροφή της κεφαλής εις τον βούρκον (τα κεφάλια μέσα που λένε). Κι όμως, κάθε Σεπτέμβρη εδώ και αρκετά χρόνια ψάχνω με μανία τις καινούριες κυκλοφορίες των παιχνιδιών και ξέρω ότι ο μήνας αυτός δεν θα με απογοητεύσει. Πάντα θα έχει κάτι καλό να μου προτείνει, εν αντιθέσει με μερικούς άλλους μήνες που την περνάω στην ξέρα και την άπνοια.

Το "PC Master" του φετινού Σεπτέμβρη έρχεται ανανεωμένο από πολλές απόψεις. Καταρχήν, έγινε... ακριβότερο κατά 200 δραχμές. Η μικρή αυτή αύξηση της τιμής ήταν αναγκαία, για να διατηρήσουμε το μέγεθος και την ποιότητα (τόσο της ύλης όσο και του χαρτιού) του περιοδικού στα γνωστά σε όλους επίπεδα. Ενας δεύτερος τομέας ανανέωσης είναι το interface του CD-ROM του περιοδικού, το οποίο έγινε πιο σύγχρονο και, θέλουμε να πιστεύουμε, πολύ πιο όμορφο. Φυσικά, περιμένουμε τις απόψεις σας για το θέμα του interface, όπως άλλωστε περιμένουμε τη γνώμη σας για πολλά θέματα τα οποία αφορούν στην ύλη, την εμφάνιση και τη γενική πορεία του περιοδικού. Μην αμελήσετε λοιπόν να συμπληρώσετε το ερωτηματολόγιο που συνοδεύει το τεύχος - δεν θα σας πάρει πάνω από ένα τέταρτο. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό τόσο για εμάς που θέλουμε να μάθουμε τι ακριβώς ζητάτε από το περιοδικό μας όσο και για εσάς που θα θέλατε το περιοδικό να καλύπτει καλύτερα τα ενδιαφέροντά σας.

Θυμάστε πως τον προηγούμενο μήνα λέγαμε για μια έκπληξη για τους λάτρεις των επιτραπέζιων Role Playing Games; Πιστεύω πως δεν απογοητευτήκατε. Αυτό που σίγουρα δεν θυμάστε είναι ότι ακριβώς έναν χρόνο πριν, τον Σεπτέμβριο του 1997, το εξώφυλλο του "PC Master" ήταν αφιερωμένο και πάλι στο X-COM...

Το θυμάστε;

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



64 Multimedia X-Files

Δύο multimedia εφαρμογές με υλικό από τη δημοφιλή σειρά.



66 Μεταλυκειακή εκπαίδευση στην Πληροφορική

Ολα όσα πρέπει να ξέρει ένας υποψήφιος σπουδαστής Πληροφορικής στην Ελλάδα.



76 Activate '98

Σε ένα επιβλητικό κάστρο στην "καρδιά" της Ιρλανδίας η Activision μας παρουσίασε τα καινούρια παιχνίδια της.

GAME CLUB











80 X-Com Interceptor
Πόλεμος με εχθρικούς εξωγήινους στο αχανές διάστημα.



86 Sanitarium
Ενα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς σε μια αποκλειστική παρουσίαση.



122 Ultima Collection R.P.G.
Ολα τα Ultima σε μια συλλογή. Δεν γίνονται τέτοια κάθε μέρα...

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, Γιάννης Κωστάκης, David Meftah, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Ανδρέας Τσουρινάκης,
Μανώλης Φουρνιστάκης, **Επιμέλεια CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γιώργος Αναστασάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αθηνά Αϊναλή, Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

Γεια σας! Καλωσορίσατε στο ολοκαίνουριο CD του "PC Master" που γύρισε από τις διακοπές ανανεωμένο και με ένα εντελώς νέο interface. Ελπίζουμε πως θα βρείτε το δισκάκι πιο εύχρηστο και πιο πλούσιο από ποτέ. Ας δούμε όμως τι υπάρχει για εσάς αυτόν το μήνα.

Κείμενα: Σπύρος Παράσχης
abyss@matrix.kapatel.gr

DEMOS



ALPHA CENTAURI

Η δημιουργία ενός παιχνιδιού από τον Sid Meier αποτελεί πάντα πολύ σημαντικό γεγονός, ιδίως μάλιστα αν το παιχνίδι βαδίζει στα χνάρια του θρυλικού Civilization όπως το Alpha Centauri. Πρόκειται για ένα μεγαλύτερο, πλουσιότερο και πιο μεγαλεπήβολο Civilization, όπου η δράση μεταφέρεται από τη Γη στο διάστημα, σκοπός δε του παίκτη είναι ο αποικισμός των άστρων. Παρά το πλήρες όνομα του παιχνιδιού (Sid Meier's Alpha Centauri), κύριος υπεύθυνος για τη σχεδίασή του δεν είναι ο ίδιος ο Meier αλλά ο στενός συνεργάτης του Brian Reynolds.



Οι βετεράνοι του Civ θα θυμούνται ότι το παιχνίδι τελείωνε με την αποστολή και την επιτυχημένη άφιξη ενός διαστημόπλοιου με αποίκους από τον πλανήτη μας στο Αλφα του Κενταύρου. Από εκεί ακριβώς αρχίζει το Alpha Centauri. Οι άποικοι αυτοί χωρίζονται σε ομάδες και ξεκινούν για να φτιάξουν έναν καινούριο πολιτισμό στο νέο πλανήτη. Το παιχνίδι έχει κληρονομήσει πολλά χαρακτηριστικά από το Civilization. Ετσι, η δράση είναι turn-based, οι επιλογές ανάπτυξης που δίνονται στους παίκτες πολλές και η επικράτηση μπορεί να έρθει είτε μέσα από την ωμή πολεμική ισχύ είτε μέσα από ειρηνικές διαδικασίες και οικονομική ανάπτυξη.

Κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ελευθερία που δίνει στον παίκτη για τη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών μιας μελλοντικής αποικίας και η εκμετάλλευση του διαστήματος ως χώρου όπου εκτυλίσσεται το ιστορικό. Μη φανταστείτε ότι το Alpha Centauri είναι απλώς ένα Civilization II με καλύτερα γραφικά και πιο καταστροφικά hi-tech όπλα. Το παιχνίδι θα σας δώσει την ευκαιρία να διαμορφώσετε καινούριου τύπου κοινωνίες και οικονομικές σχέσεις, ενώ η επαφή με εξωγήινους πολιτισμούς, με βάση την τεχνολογική εξέλιξή σας, θα είναι ένας σημαντικός παράγοντας επιτυχίας.

Στην ενότητα των Demos του CD θα μπορέσετε να δείτε το trailer του Alpha Centauri, για να σας ανοίξει η όρεξη. Οταν φτάσει και το κυρίως πιάτο στα χέρια μας, θα σας το προσφέρουμε σε ένα μεγαλόπρεπο review.

STARCRAFT

Αν δεν ξέρετε τι είναι το Starcraft, τότε μάλλον περάσατε όλη τη φετινή χρονιά κρυμμένοι σε κάποια απόκρημνη σπηλιά. Μόνο έτσι εξηγείται το ότι δεν γνωρίζετε το κορυφαίο ίσως παιχνίδι στρατηγικής που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Αν δεν το έχετε δει ακόμη, μην απελπίζεστε. Στο CD του "PC Master" θα βρείτε ένα playable demo του παιχνιδιού, το οποίο θα σας επιτρέψει να εισέλθετε στο φανταστικό του κόσμο.





Diablo II

Ενα από τα πλέον πετυχημένα και εθιστικά παιχνίδια των τελευταίων χρόνων ήταν αναμφισβήτητα το Diablo. Μπορεί να ήταν πολύ ρηχό για να διεκδικήσει τον τίτλο ενός καθαρού RPG και πολύ σοφιστικέ για να θεωρηθεί κλασικό shoot'em up, αλλά συνολικά κατάφερε με την ατμόσφαιρα και τη δράση του να καθηλώσει τους περισσότερους παίκτες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή στην προσπάθειά τους να υπερνικήσουν τον αρχηγό του σκότους, τον ένα και μοναδικό Diablo.





Σήμερα, περίπου δύο χρόνια μετά το πρώτο παιχνίδι, η Blizzard επανέρχεται με το Diablo II, το οποίο υπόσχεται να κρατήσει όλα τα χαρακτηριστικά του προκατόχου του και να τα εμπλουτίσει, συνθέτοντας μιας καινούρια, τρομακτικότερη, διασκεδαστικότερη και δυναμικότερη εμπειρία. Σύμφωνα με το σενάριο, ο Diablo κατάφερε να απελευθερωθεί από το πετράδι όπου τον είχαν φυλακίσει οι ήρωες του πρώτου παιχνιδιού και έτσι το Κακό ξανανοίγει τις φτερούγες του πάνω από τον κόσμο.

Το Diablo II έχει κρατήσει το βασικό στήσιμο του προκατόχου του, αλλά οι περιβάλλοντες χώροι, οι χαρακτήρες, τα όπλα, τα ξόρκια και οι εχθροί έχουν αλλάξει. Πλέον η δράση δεν εκτυλίσσεται μόνο στην πόλη του Tristram αλλά σε 4 διαφορετικές πόλεις. Οι τρεις παλιοί τύποι χαρακτήρων (Rogue, Sorceror, Warrior) δεν υπάρχουν πια και τη θέση τους έχουν πάρει πέντε καινούριοι, οι οποίοι μπορούν να ειδικευτούν σε διάφορες τεχνικές πολέμου και μαγείας. Ενώ δηλαδή στο πρώτο Diablo οι περισσότεροι πολεμιστές, για παράδειγμα, πολεμούσαν με τον ίδιο τρόπο, στο Diablo II οι Αμαζόνες (ένας από τους καινούριους τύπους χαρακτήρων) διαφέρουν μεταξύ τους, ανάλογα με το όπλο στο οποίο θα ειδικευτούν.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν λάβει υπ' όψη τους τις αδυναμίες του πρώτου παιχνιδιού και έχουν δουλέψει πάρα πολύ για να τις εξαλείψουν. Ετσι τα γραφικά είναι καθαρότερα, με ρεαλιστικότερο φωτισμό και καλύτερη



απεικόνιση του περιβάλλοντος, ενώ οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή χαρακτήρες είναι πιο "ζωντανοί" και συμμετέχουν στην πλοκή. Για παράδειγμα, υπάρχουν μισθοφόροι που μπορούν να συμμετάσχουν στις αποστολές των παικτών. Ακόμα οι πόλεις του Diablo II δεν είναι στατικές όπως στον προκάτοχό του, αλλά σφύζουν από ζωή. Επίσης, η Blizzard έχει υποσχεθεί ότι θα εξαλείψει το μεγάλο μειονέκτημα του Diablo σε multiplayer παιχνίδια: τη μεγάλη ευκολία με την οποία μπορούσε κάποιος να "κλέψει".

Αν όλα αυτά σας φαίνονται όμορφα, δεν έχετε παρά να περιμένετε λίγο για να τα δείτε στην πράξη. Στο μεταξύ, μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση με το trailer που θα βρείτε στο CD.

GRIM FANDANGO

Ενα adventure που προέρχεται από τη LucasArts δε χρειάζεται άλλες συστάσεις για να προκαλέσει το ενδιαφέρον μας. Ιδίως όμως αν έχει βραβευτεί στην E3 ως το καλύτερο παιχνίδι του είδους του, τότε οι προσδοκίες μας γίνονται ακόμα περισσότερες. Ο λόγος βέβαια για το Grim Fandango, trailer του οποίου είχε συμπεριληφθεί στο CD του "PC Master" Ιουνίου. Αν δεν το είδατε, έχετε χάσει! Πολύ περισσότερα όμως θα χάσετε αν δεν παίξετε το playable demo που θα βρείτε στο CD αυτού του μήνα, στο οποίο θα διαπιστώσετε ότι το παιχνίδι ανταποκρίνεται πλήρως στη φήμη του.

SHAREWARE GAMES

Fisherman's Warmwater Challenge v1.0: Ενα παιχνίδι από αυτά που έχουν πέραση στην Αμερική και πουθενά αλλού: Εξομοιωτής ψαρέματος!

Matchup Football v4.0: Απλοϊκός εξομοιωτής αμερικανικού ποδοσφαίρου, ο οποίος υπολογίζει τα αποτελέσματα αγώνων βάσει στατιστικών στοιχείων.

MainXchange: Ενα πολύ όμορφα παρουσιασμένο παιχνίδι... χρηματιστηριακής δράσης.

Tanarus: Μπουκάρετε σε ένα high-tech τανκ και πάρτε αμπάριζα τους αντιπάλους σας, σε ένα παιχνίδι που υποστηρίζει πρωτίστως μάχες μέσα στο Internet.

Astroship Evader: Διασκεδαστικό διαστημικό shoot'em up, που θυμίζει παιχνίδια περασμένων εποχών.

Critical Mass: Turn-based παιχνίδι διαστημικής δράσης.

Nonsense Trilogy Game: Αλλο ένα απλό arcade παιχνίδι για τα Windows.

Ultra Funky Pong v2.0: Ενα παιχνίδι βασισμένο στην ιδέα του ιστορικού Pong!

Ultima IX: Ascension

Επιτέλους! Υστερα από μεγάλο χρονικό διάστημα αναμονής η σειρά των Ultima αποκτά ένα καινούριο μέλος. Μη φέρνετε όμως στο νου σας το Ultima Online, το οποίο είναι μια εντελώς διαφορετική περίπτωση (γι' αυτόν το λόγο άλλωστε δεν έχει αριθμηθεί ως συνέχεια των προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς). Το Ultima IX: Ascension περιγράφει για μια ακόμη φορά τη μάχη του καλού Avatar ενάντια στον Guardian. Ενα από τα χαρακτηριστικά των προηγούμενων Ultima αφορά στο ότι κάθε παιχνίδι της σειράς χρησιμοποιούσε ένα νέο σύστημα παιχνιδιού, είτε αυτό σχετιζόταν με αισθητικές επιλογές είτε με το καθ' εαυτό gameplay. Κάτι τέτοιο συμβαίνει και με το Ascension, το οποίο ξεφεύγει από τα ισομετρικά τρισδιάστατα γραφικά του Ultima 8 και αντ' αυτών επιλέγει έναν ολωσδιόλου καινούριο μηχανισμό τρισδιάστατης απεικόνισης, βασισμένο σε πολύγωνα. Το παιχνίδι θυμίζει στην όψη το Tomb Raider, αλλά παραμένει ένα κλασικό RPG, το οποίο βασίζεται στην επίλυση γρίφων, την αναζήτηση αντικειμένων, την ανάληψη ηρωικών αποστολών και τη συνδιαλλαγή με δεκάδες NPÇ χαρακτήρες. Στο CD του περιοδικού θα βρείτε ένα video, το οποίο θα σας επιτρέψει να πάρετε μια ιδέα για την τελική μορφή του Ultima IX: Ascension.







EXTRAS

- Στον κατάλογο adventure/saves θα βρείτε διάφορα save games για το Might and Magic 6.
- Στον κατάλογο adventure/smacker θα βρείτε ένα utility που σας επιτρέπει να δείτε και να επεξεργαστείτε αρχεία .SMK. Με αυτό μπορείτε να δείτε όλα τα videos του Black Dahlia.
- Στον κατάλογο emulator/mame_game θα βρείτε 529 παιχνίδια για το γνωστό MAME. Για τα υπόλοιπα περιεχόμενα του καταλόγου emulator συμβουλευτείτε τη στήλη "Emulators' Corner".

UTILITIES

CheckFiles v1.5a:	Εργαλείο υπολογισμού checksums για έλεγχο της εγκυρότητας των αρχείων σας.
Click & Paste v4.5:	Εργαλείο που χρησιμοποιεί τον clipboard για γρήγορη καταχώριση και ανάκτηση πληροφοριών.
Disk Piecharter v2.2:	Πρόγραμμα που απεικονίζει με γραφικές παραστάσεις την κατανομή του χώρου στο δίσκο σας.
Customizer 98 v1.1.23:	Εργαλείο διαμόρφωσης των παραμέτρων λειτουργίας των Win 95/98 και του Internet Explorer 4.
Disk Size v1.1:	Δείτε τα δεδομένα των drives σας με πολλούς τρόπους!
Date Time File Stamp v1.0:	Απλό πρόγραμμα, το οποίο επιτρέπει την εύκολη αλλαγή της ημερομηνίας ενός ή περισσότερων αρχείων.
Eraser v1.1:	Πρόγραμμα που επιτρέπει την πλήρη διαγραφή αρχείων, χωρίς να είναι δυνατή η επαναφορά τους.
3Mouse v1.0:	Πρόγραμμα που επιτρέπει την εκμετάλλευση του τρίτου πλήκτρου του ποντικιού σας.
System Commander:	Αλλο ένα εργαλείο που επιτρέπει την αλλαγή διάφορων παραμέτρων λειτουργίας των Windows.

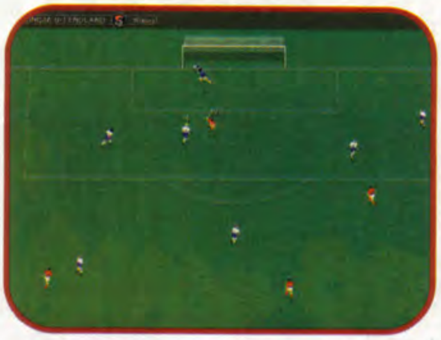
GORE

Η κυκλοφορία ενός ακόμη τρισδιάστατου shoot'em up πρώτου προσώπου δεν είναι και το πιο πρωτότυπο πράγμα του κόσμου, σε μια αγορά κατακλυσμένη από παρόμοια παιχνίδια. Παρ' όλα αυτά, το Gore της 4D Rulers Software φιλοδοξεί να ξεχωρίσει με τα γραφικά, τη δράση και τις multiplayer δυνατότητές του. Το παιχνίδι βασίζεται σε μια νέα 3D engine με την ονομασία AMP, η οποία, σύμφωνα με την εταιρία, θα είναι το standard του 1999. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει κατά την άνοιξη του νέου έτους. Μέχρι τότε, μπορείτε να δείτε ένα video για να πάρετε μια ιδέα από τα γραφικά της software έκδοσης (χωρίς υποστήριξη για 3D accelerators).

Sensible Soccer 98

Παρ' ότι τα FIFA 98 και World Cup 98 της Electronic Arts κυριάρχησαν φέτος στο χώρο των παιχνιδιών ποδοσφαίρου, πολλοί ήταν αυτοί που δεν εντυπωσιάστηκαν από τα τρομερά γραφικά τους και το αληθοφανές animation, αλλά νοστάλγησαν το gameplay παλαιότερων εποχών. Για αυτούς τους ανθρώπους το όνομα Sensible Soccer είναι ένας θρύλος, που ξεκίνησε τη ζωή του στην Amiga αλλά σύντομα κατέκτησε και τους συμβατούς. Μπορεί ποτέ να μη διεκδίκησε δάφνες ρεαλισμού, αλλά ήταν ιδανικό για ένα γρήγορο, απλό και κυρίως διασκεδαστικό παιχνίδι.

Αν λοιπόν αναπολείτε το Sensible Soccer, η ολοκαίνουρια έκδοση του 1998 είναι εδώ. Το παιχνίδι διατηρεί το βασικό gameplay του προκατόχου του, αλλά βελτιώνει τα γραφικά και προσθέτει μερικές κινήσεις. Παρά τις βελτιώσεις, πάντως, η οπτική γωνία υπό την οποία παρουσιάζονται οι αγώνες δεν προσφέρεται για ιδιαίτερα θεαματικά αποτελέσματα. Ετσι, το βασικό αβαντάζ του παιχνιδιού παραμένει το gameplay του, που βασίζεται στην απλότητα των κινήσεων και στην ταχύτητα. Αν πάντως ο ρεαλισμός και η αρτιότητα των γραφικών κεντρίζουν το ενδιαφέρον σας, τότε μάλλον υπάρχουν πιο ταιριαστές στα γούστα σας επιλογές. Οπως και να είναι, μπορείτε να σχηματίσετε τη δική σας γνώμη για το παιχνίδι, δοκιμάζοντας το demo που υπάρχει στο CD.







SOLUTIONS

Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε τις εξής λύσεις:

- Curse of Monkey island
- Myst
- The Space Bar
- Ultima VIII

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής έχουν κάθε λόγο να είναι ικανοποιημένοι, αφού σε λίγο καιρό θα φτάσει στα χέρια τους όχι μόνο του Alpha Centauri αλλά και η τρίτη συνέχεια του θρυλικού Civilization με την ονομασία "Call to Power". Το παιχνίδι δεν έχει σχεδιαστεί από τον Sid Maier, αλλά σύμφωνα με αυτά που έχουμε δει μέχρι στιγμής δείχνει ικανό να ανταποκριθεί στη βαριά κληρονομιά του ονόματός του. Περισσότερα για το Call to Power μπορείτε να διαβάσετε στην ειδική ανταπόκρισή μας από την εκδήλωση "Activate '98", στις επόμενες σελίδες του περιοδικού. Στο CD μπορείτε να απολαύσετε ένα πολύ εντυπωσιακό video από το παιχνίδι.

KRUSH, KILL AND DESTROY 2: KROSSFIRE

Παρά το θόρυβο που έκανε όταν εμφανίστηκε, το πρώτο KKND δεν κατάφερε να φτάσει στην κορυφή των real-time παιχνιδιών στρατηγικής και γι' αυτόν το λόγο γρήγορα ξεχάστηκε. Η Beam Software όμως επανέρχεται με μία δεύτερη έκδοση, στην οποία υποστηρίζει ότι έχουν εξαλειφθεί οι ατέλειες της προκατόχου της. Το αν όντως ισχύει αυτό μπορείτε να το διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι στο playable demo που θα βρείτε στο δισκάκι του περιοδικού.

PATCHES

- Angel Devoid: Patch για κάρτες Plug and Play της Creative Labs
- XCOM Interceptor: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.2, που διορθώνει την υποστήριξη δικτύου και joysticks
- Might and Magic VI: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.1
- Moto Racer: Αναβάθμιση στην έκδοση 3.2, η οποία διορθώνει κάποια προβλήματα υποστήριξης 3D accelerators
- Quake 2: Αναβάθμιση στην έκδοση 3.17, με πολλές προσθήκες και μικροαλλαγές
- Tone Rebellion: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.31, η οποία εξαλείφει κάποια bugs
- Descent to Undermountain: Αναβάθμιση στην έκδοση 1.3, στην οποία έχουν διορθωθεί διάφορα μικροπροβλήματα

Commandos: Behind Enemy Lines

Το ισπανικής καταγωγής Commandos είναι ένα από τα παιχνίδια που ξεχώρισαν τον τελευταίο καιρό. Αλλωστε και ο μπαρουτοκαπνισμένος Σωτήρης "Sniper" Μπέλλος, του οποίου τα μετάλλια ανδρείας που κοσμούν το γενναίο στήθος του είναι αρκετά για να ξεπληρώσουν το εθνικό χρέος της χώρας, εντυπωσιάστηκε από αυτό και του χάρισε ένα μεγαλόπρεπο 90%.

Για όσους δεν το γνωρίζουν, το Commandos είναι ένα πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο η επικράτηση δεν έρχεται με τη βροντερή ισχύ των όπλων, αλλά με την πονηριά, την ταχύτητα και την ακρίβεια. Η ιστορία εκτυλίσσεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ο παίκτης ελέγχει





από τρεις έως επτά commandos των συμμαχικών δυνάμεων. Σκοπός του είναι να τους οδηγήσει σε στρατηγικά χτυπήματα κατά των Ναζί, εκμεταλλευόμενος τις ιδιαίτερες ικανότητες του καθενός. Ο πεζοναύτης, για παράδειγμα, έχει εξοπλισμό καταδύσεων και μπορεί να οδηγήσει φουσκωτές βάρκες, ο πρασινοσκούφης είναι πολύ καλός στις μάχες σώμα με σώμα και αρκετά χεροδύναμος, ώστε να μπορεί να κουβαλήσει βαριά φορτία, ενώ ο ελεύθερος σκοπευτής μπορεί να πλήξει με θανάσιμη ακρίβεια τους εχθρούς του εξ αποστάσεως. Παρά την πρωτοτυπία και το ξεχωριστό gameplay, το Commandos έχει κάποια προβλήματα. Το βασικότερο αυτών είναι η ορισμένες φορές ανόητη συμπεριφορά των αντίπαλων φρουρών, που πέφτουν συνέχεια στις ίδιες παγίδες, επιδεικνύοντας την ευφυΐα αμοιβάδας. Στο CD του περιοδικού θα βρείτε το playable demo του παιχνιδιού, ώστε να διαμορφώσετε την προσωπική σας γνώμη. Εμπρός, λοιπόν, μαρς!



HERETIC II

Το Heretic II είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια που αναμένονται για το τέλος του χρόνου. Περισσότερα γι' αυτό θα διαβάσετε στην ανταπόκριση του περιοδικού από την Activate '98. Μέχρι να έχετε την ευκαιρία να το απολαύσετε ζωντανά, μπορείτε να δείτε το rolling demo που υπάρχει στο CD.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ INTERFACE

Οπως θα διαπιστώσατε, έχουμε αλλάξει ριζικά το interface του CD-ROM. Πλέον, μόλις εμφανιστεί η αρχική οθόνη, θα έχετε στη διάθεσή σας τις εξής επιλογές:

Demos - Διάφορα playable demos, trailers και videos από τα πιο καινούρια παιχνίδια.

Update - Εδώ θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις διάφορων προγραμμάτων, απαραίτητων για τις καθημερινές λειτουργίες του υπολογιστή σας, όπως antivirus, εργαλεία συμπίεσης κ.λπ. Επίσης, εδώ περιλαμβάνονται και patches για διάφορα παιχνίδια.

Shareware - Κάνετε κλικ εδώ για πρόσβαση στα shareware παιχνίδια και utilities.

Solutions - Τι άλλο; Λύσεις παιχνιδιών για όσους τα βρίσκουν σκούρα.

Readers - Εδώ περιέχονται τα καλύτερα από τα προγράμματα που εσείς μας στέλνετε.

Screenshots - Σε αυτήν την ενότητα θα βρείτε εικόνες από διάφορα καινούρια παιχνίδια.

Xtras - Ο,τι δεν υπάγεται στις άλλες κατηγορίες, θα το βρείτε εδώ.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Pong 'em Up! (Μανιατάκος Μιχάλης): Μια παραλλαγή του γνωστού Pong! για έναν ή δύο παίκτες.

Hawkblade (Αρετή Images): Από την Ξάνθη μάς έρχεται αυτό το ενδιαφέρον, κλασικού τύπου scrolling shoot'em up.

QUIZ & FUN

ο πιο master ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ με SUPER ΔΩΡΑ 3.000.000 ΤΕΛΕΙΩΣΕ (σνιφ)!!!

ΠΟΤΕ, ΠΟΥ & ΠΩΣ ΘΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ;

Κυριακή, 20 Σεπτεμβρίου 1998, 11:00 π.μ.

Village Centre, Μαρούσι

Virgin MEGASTORE

Βρείτε στο περιοδικό την πρόσκληση δωρεάν εισόδου και...

ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΟΛΟΙ ΕΚΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΟΝΟΜΗ ΤΩΝ ΔΩΡΩΝ!!!

SPALDING



CONVERSE ALL STAR

CAMEL TROPHY ADVENTURE WATCHES



Packard Bell





Και αν αγωνιάτε για το εάν είστε ένας από τους **67 υποψήφιους τυχερούς**, ιδού οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού, που μάλλον σας ψιλοδυσκόλεψε...

Το Δωδεκάθεο των Παιχνιδιών

1 Starcraft
2 Diablo
3 Jedi Knight
4 Riven
5 Tomb Raider 2
6 NBA 98
7 World Cup 98
8 Ultimate Race Pro
9 Quake 2
10 Riana Rouge
11 Monkey Island 3
12 Warcraft 2

Διασημότητες 7 αστέρων

1 Riana Rouge
2 Le Chuck
3 Tex Murphy
4 Sub Zero
5 Lara Croft
6 Darth Vader
7 Larry Laffer

Το Παιχνίδι των 3 Ερωτήσεων

1 1989
2 Κυριακούλης Μαυρομιχάλης
3 Στη Λεωφ. Συγγρού

Χορηγός χώρου εκδήλωσης: Virgin MEGASTORE

Δωροθέτες: EverTech S.A. — *Αφοί Χατζημιχάλη Α.Ε.* — **Θ.Ε. ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ Α.Β.Ε.Ε.**

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Microsoft και πάλι!

Τους τελευταίους μήνες τα "PC Νέα" κυριαρχούνται από τις ειδήσεις σχετικά με τα δικαστικά προβλήματα της Microsoft, καθώς πρόκειται για μια πολύ σοβαρή υπόθεση, που θα επηρεάσει αποφασιστικά το μέλλον της Πληροφορικής σε όλο τον πλανήτη.



Οι πιο πρόσφατες εξελίξεις από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού φαίνεται ότι ευνοούν τη Microsoft. Στις αρχές του Ιουλίου η εταιρία του Bill Gates σημείωσε την πρώτη δικαστική επιτυχία της, καθώς ομοσπονδιακό εφετείο απέρριψε παλαιότερη διαταγή για τη λήψη προσωρινών μέτρων εναντίον της εταιρίας, με σκοπό την απαγόρευση στη Microsoft να απαιτεί από τους κατασκευαστές υπολογιστών να περιλαμβάνουν τον Internet Explorer μαζί με τα Windows 95. Η διαταγή είχε εκδοθεί τον περασμένο Δεκέμβριο και αναφερόταν σε παλαιότερη συμφωνία (απόφαση συναίνεσης) μεταξύ της αμερικανικής κυβέρνησης και της Microsoft, η οποία είχε υπογραφεί το 1995. Συγκεκριμένα, ο δικαστής που εξέδωσε τη διαταγή διαπίστωσε ότι η συμφωνία παραβιαζόταν από την εταιρία. Το εφετείο όμως έκρινε ότι το δικαστήριο που είχε προβεί σε εκείνη την απόφαση είχε διαπράξει τυπικά (διαδικαστικά) και ουσιαστικά σφάλματα, έτσι προχώρησε στην απόρριψη της διαταγής.

Αμέσως οι εκπρόσωποι της Microsoft εκφράστηκαν με θριαμβευτικά σχόλια για την απόφαση. "Είναι μια σπουδαία ημέρα για τους καταναλωτές καθώς και για όσους ενδιαφέρονται για το μέλλον της βιομηχανίας νέων τεχνολογιών" δήλωσε ο Bob Herbold, chief operating officer της εταιρίας. "Η απόφαση επιβεβαιώνει τη βασική αρχή μας ότι κάθε εταιρία πρέπει να έχει τη δυνατότητα να βελτιώνει τα προϊόντα της και να καινοτομεί στον τομέα της τεχνολογίας για το καλό των καταναλωτών." Παρ' όλα αυτά, διάφοροι αναλυτές της απόφασης ισχυρίζονται ότι το πιθανότερο είναι αυτή να έχει συμβολικό παρά ουσιαστικό χαρακτήρα. Η νέα έκδοση του λειτουργικού (Windows 98) είναι ήδη γεγονός (στοιχείο που καθιστά άνευ ουσιαστικής σημασίας την απόφαση), ενώ εκκρεμεί πολύ πιο σημαντική αγωγή εναντίον της Microsoft, για παραβίαση των νόμων που προστατεύουν τον ανταγωνισμό, από το Υπουργείο Δικαιοσύνης και τους γενικούς εισαγγελείς είκοσι πολιτειών.

Εκείνο που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι η απόφαση, που ευνοεί την εταιρία, έρχεται να προτείνει ότι η τελευταία μπορεί να ενσωματώνει δύο διαφορετικά προγράμματα (π.χ. τα Windows και τον Explorer), αν αυτό είναι προς το συμφέρον του καταναλωτή, αν δηλαδή τεχνολογικά θα αποδίδουν καλύτερα από ό,τι αν ο καταναλωτής έκανε την ενσωμάτωση-εγκατάσταση ο ίδιος (αγοράζοντας ξεχωριστά τα δύο προγράμματα). Τώρα, το κατά πόσο αυτή η διάταξη είναι εφαρμόσιμη (καθώς όλες οι εκδόσεις των προγραμμάτων κατασκευάζονται από την ίδια τη

ΑΓΩΝΑΣ ΔΡΟΜΟΥ

Στο "sprint" για την κατάκτηση της πρώτης θέσης στο παγκόσμιο Δίκτυο όσον αφορά στη διάθεση Web browsers, η Microsoft και η Netscape δίνουν μάχη "σώμα με σώμα". Δύο στοιχεία είναι βασικά εδώ: Η εποχή της κυριαρχίας της Netscape έχει περάσει ανεπιστρεπτί, ενώ οι δύο ανταγωνιστές έχουν εξοβελίσει κάθε άλλον επίδοξο κατασκευαστή "προγραμμάτων πλοήγησης".

Μια έρευνα από τη Zona Research, που βγήκε στη δημοσιότητα στα μέσα του Ιουλίου, φέρνει τη Microsoft στην πρώτη θέση, καθώς ο Explorer κατέχει μερίδιο 55% των εταιριών που χρησιμοποιούν browsers, ενώ η Netscape ακολουθεί με 45%. Δύο μέρες όμως πριν από την έκδοση της συγκεκριμένης έρευνας, η "δικτυακή" διαφημιστική εταιρία AdKnowledge δημοσίευσε παρόμοια μελέτη, σύμφωνα με την οποία η Netscape εξακολουθεί να προηγείται με ποσοστό 52,2% (έχοντας όμως διολισθήσει κατά 8,9% τους τελευταίους έξι μήνες), ενώ η Microsoft βρίσκεται σε απόσταση αναπνοής με 45,6% (έχοντας κερδίσει 9,6% την ίδια περίοδο). Τέλος, η International Data Corp. (IDC) υποστηρίζει ότι το περυσινό μερίδιο της Netscape στην αγορά ήταν 50,5%, ενώ το αντίστοιχο της Microsoft ήταν 42,8%. Οι αποστάσεις είναι πλέον ελάχιστες, αφού η επιλογή του browser κερδίζεται στα σημεία και όχι στην ουσία, η οποία είναι σχεδόν ίδια.

ΠΙΘΑΝΟΣ ΣΥΜΒΙΒΑΣΜΟΣ

Ο David Coursey είναι αναλυτής της βιομηχανίας και παρακολουθεί στενά την πορεία της Microsoft και τα προβλήματά της με τη δικαιοσύνη. Συμμεριζόμενος την άποψη του Υπουργείου Δικαιοσύνης ότι "κάτι πρέπει να γίνει με τη Microsoft" και θεωρώντας ότι η μακροχρόνια δικαστική διαμάχη θα αποβεί σε βάρος της βιομηχανίας, των καταναλωτών αλλά και ολόκληρης της χώρας, ο Coursey κατέθεσε τις θέσεις του για συμβιβασμό μεταξύ των δύο μερών σε ένα newsletter που εκδίδει. Οι προτεινόμενες λύσεις είναι οι εξής:

1. Η Microsoft συμφωνεί ότι τα λειτουργικά συστήματά της είναι "απαραίτητες (ουσιώδεις) διευκολύνσεις" (essential facilities) για τη βιομηχανία των υπολογιστών.

2. Η Microsoft συμφωνεί να διαχωρίσει την ανάπτυξη των λειτουργικών συστημάτων της από την ανάπτυξη εφαρμογών, τόσο οικονομικά όσο και τεχνολογικά.

3. Η Microsoft συμφωνεί να χρεώνει για όλα τα software προϊόντα της κι επιπλέον να δέχεται διαιτησία για μελλοντικά πακέτα της προϊόντων ή ειδικών προσφορών, ούτως ώστε να διασφαλίζεται ο θεμιτός ανταγωνισμός. Η διαιτησία θα λειτουργεί άμεσα και στόχο θα έχει την επιβεβαίωση ότι η Microsoft δεν χρησιμοποιεί τις εν λόγω προσφορές για να επικρατήσει έναντι των ανταγωνιστών της.

Microsoft) μπορείτε να το ανακαλύψετε μόνοι σας. Η απόφαση τελικά δημιουργεί ευνοϊκό κλίμα υπέρ της Microsoft, ειδικά σε σχέση με την επικείμενη εκδίκαση της αγωγής εναντίον της στις αρχές του Σεπτέμβρη, η οποία θα επηρεάσει την πορεία των Windows 98.

Υπολογιστές σε μουσείο;

Ολοι γνωρίζουμε πως τα μουσεία είναι οι χώροι όπου επιζεί η τέχνη και ο πολιτισμός αιώνων, ούτως ώστε να γνωρίζουμε το παρελθόν και να διδασκόμαστε για το μέλλον. Θα μπορούσατε όμως να φανταστείτε ένα μουσείο υπολογιστών, ιδιαίτερα όταν η ιστορική διαδρομή τους είναι εξαιρετικά σύντομη, μόλις πενήντα χρόνων;



Η απάντηση στο ερώτημα (φυσικά καταφατική) έρχεται να δοθεί από το Computer Museum, που βρίσκεται στη Βοστόνη. Το μουσείο ιδρύθηκε το 1982 και είναι η ζωντανή ιστορία των υπολογιστών. Οπως δηλώνουν οι υπεύθυνοί του, η αποστολή του μουσείου είναι να ενισχύσει τη γνώση του κοινού ως προς το βαθμό στον οποίο οι υπολογιστές επηρεάζουν τη ζωή μας. Το εν λόγω μουσείο, λοιπόν, δεν περιλαμβάνει μόνο το "τι" αλλά και το "πώς".



Τα εκθέματα του Computer Museum είναι άκρως εντυπωσιακά. Ξεκινάμε από ένα μηχάνημα του '30, το οποίο "διάβαζε" διάτρητες κάρτες και χρησιμοποιείτο από τη Διοίκηση Κοινωνικής Ασφάλειας (κάτι σαν το ΙΚΑ). Υπάρχει επίσης ένας από τους πρώτους υπολογιστές, ονόματι Whirlwind, ο οποίος είχε κατασκευαστεί από το MIT (το γνωστό Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης) και ήταν ένα τεράστιο δημιούργημα, που ξεπερνούσε σε όγκο μια μεγάλη αποθήκη (βέβαια σήμερα η ίδια υπολογιστική ισχύ χωρά σε ένα κομπιουτεράκι τσέπης). Από τη δεκαετία των '60 και '70 μπορείτε να επισκεφθείτε το "Hacker's Garage", όπου θα βρείτε δείγματα των mainframes της εποχής καθώς κι έναν Apple I, έναν Altair (το "ξαδερφάκι" του υπολογιστή όπου ο Bill Gates έγραφε κώδικα της Microsoft) και, φυσικά, ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι με το θρυλικό Pong.



Στην "καρδιά" του μουσείου βρίσκεται ένας τεράστιος υπολογιστής, αντίγραφο ενός PC, ο οποίος καταλαμβάνει δύο ορόφους. Μπορείτε να περιπλανηθείτε μέσα του (περιεργαζόμενοι τον επεξεργαστή Pentium της Intel, ο οποίος είναι γύρω στα 20 τετραγωνικά εκατοστά), αλλά και να ελέγξετε τη δράση κοιτώντας την τεράστια οθόνη και

flash

Η τεράστια δύναμη του Internet και η ολοένα αυξανόμενη ζήτηση των χρηστών για τις υπηρεσίες του (ακόμη κι αν δεν ξέρουν ακριβώς τι είναι το Δίκτυο) έχουν φέρει στο προσκήνιο πολλές σκέψεις για τη βελτιστοποίηση της λειτουργίας και της συμπεριφοράς αυτού του νέου μέσου μαζικής και προσωπικής επικοινωνίας. Μία από αυτές τις σκέψεις έχει να κάνει με την αντικατάσταση της κλασικής HTML (HyperText Markup Language) για τη δημιουργία των ιστοσελίδων από την XML (eXtensible Markup Language). Η XML υιοθετήθηκε από το World Wide Web Consortium τον περασμένο Φεβρουάριο και αναμένεται να εξελιχθεί σε standard του χώρου, καθώς μεγάλες εταιρίες όπως οι Microsoft, Netscape, Lotus, Adobe και IBM έχουν εκφράσει την υποστήριξή τους. Κάποια από τα νέα χαρακτηριστικά είναι τα απολύτως ακριβή αποτελέσματα αναζήτησης, το εξελιγμένο on-line shooping και οι υψηλότερες ταχύτητες πρόσβασης στα sites.

Η Compaq κατασκεύασε μια πρωτοποριακή συσκευή που μπορεί να ενσωματωθεί σε κάθε PC ή notebook προσφέροντας μοναδική ασφάλεια, καθώς ενεργοποιεί το σύστημα με την αναγνώριση του δακτυλικού αποτυπώματος του χρήστη. Πρόκειται για ένα μικρό περιφερειακό, το οποίο λειτουργεί με ειδικό λογισμικό που έχει αναπτυχθεί για τα Windows, αποτέλεσμα της συνεργασίας της Compaq με τη Microsoft, την IBM και άλλες μεγάλες εταιρίες, στο πλαίσιο του BioAPI Consortium, της κοινοπραξίας που έχει αναπτυχθεί για την παραγωγή βιομετρικών προϊόντων και τεχνολογιών. Η συσκευή, που έχει περίπου το μισό μέγεθος από αυτό ενός mouse, λειτουργεί αφού πρώτα ο χρήστης εισαγάγει το δακτυλικό αποτύπωμά του στη βάση δεδομένων, με βάση μια τεχνική παρόμοια με αυτή που χρησιμοποιείται στους κοινούς scanners.

Στο προηγούμενο τεύχος γράφαμε για την αγωγή που κατέθεσε μια μητέρα εναντίον αμερικανικής βιβλιοθήκης, ζητώντας η τελευταία να λογοκρίνει την πρόσβαση στο Internet όσον αφορά σε sites που περιέχουν υλικό ακατάλληλο για ανηλίκους. Η Αμερικανική Ενωση για τις Ατομικές Ελευθερίες πήρε ήδη το μέρος της βιβλιοθήκης του Livermore, θεωρώντας ότι από συνταγματική άποψη είναι απαράδεκτο να εμποδίζεται από μια βιβλιοθήκη η πρόσβαση σε κάποιους τομείς του Δικτύου. Αν αυτό συμβεί (όπως γίνεται σε άλλες αμερικανικές βιβλιοθήκες), τότε η λογοκρισία μπορεί να λάβει ανεξέλεγκτες διαστάσεις, παραβιάζοντας θεμελιώδεις συνταγματικές ελευθερίες.

κουνώντας το γιγαντιαίο trackball (το mouse θα ήταν σχετικά επικίνδυνο). Τέλος, το πιο σύγχρονο έκθεμα του Computer Museum είναι το Virtual Fish, ένα εικονικό ψάρι που μπορείτε οι ίδιοι να δημιουργήσετε και να τοποθετήσετε μέσα σε ένα τεράστιο ενυδρείο, το οποίο δημιουργείται από είκοσι projection screens, μέσα στις οποίες το ψαράκι σας κολυμπά. Μπορείτε ακόμη και να χτυπήσετε το τζάμι του "ενυδρείου" για να αντιδράσει το ψάρι, το οποίο έχει διαφορετικές "συνήθειες" ανάλογα με το είδος του, το χρώμα του κ.λπ.

Ενας ιός που ξεχωρίζει!

Μια φορά κι έναν καιρό... ήταν ένα PC. Το κακόμοιρο το PC-άκι κανέναν δεν ενοχλούσε και τη δουλειά του την έκανε με ευσυνειδησία. Ωσπου ένα κρύο βράδυ κόλλησε τον πρώτο του ιό, ο οποίος δεν το άφηνε σε ησυχία. Μόνο ένας καλός και άγιος άνθρωπος, ο κ. McAfee, μπόρεσε να βρει την κατάλληλη θεραπεία και να του γράψει την ανάλογη συνταγή. Από τότε πέρασαν πολλά χρόνια. Τα PC-ιά πλήθυναν και μαζί πολλαπλασιάστηκαν και οι ιοί.



Είναι μια ιστορία που γεννήθηκε με τους υπολογιστές και θα πεθάνει μαζί τους, αφού πάντα θα κάνουν την εμφάνισή τους (θριαμβευτική ορισμένες φορές - αν θυμάστε τι είχε γίνει στα εγχώρια ΜΜΕ με την ενεργοποίηση του περίφημου Michaelangelo) νέοι και πιο ισχυροί ιοί, και στη συνέχεια οι νέες εκδόσεις των πολλών και ποικίλων "αντιβιοτικών" θα μας δίνουν μια ανάσα οξυγόνου.

Ενα νέο είδος ιών έκανε την εμφάνισή του στην παγκόσμια κοινότητα των υπολογιστών. Την ύπαρξη του ιού διαπίστωσε η εταιρία Data Fellows, η οποία μας έχει δώσει το πολύ καλό (και άκρως αποτελεσματικό) F-PROT. Ο ιός ονομάζεται WM/PolyPoster και, από ό,τι φαίνεται, είναι η απαρχή μιας νέας "δικτυακής" γενιάς ιών (της συνομοταξίας των "dictius katastroficus"). Πρώτα από όλα, ο ιός προσβάλλει κείμενα Word και μεταδίδεται με τη γνωστή μέθοδο σε όλα τα κείμενα που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής. Μέχρι εδώ τα πάντα είναι γνωστά. Από εκεί και πέρα ξεκινάνε τα προβλήματα. Σε τυχαίες χρονικές στιγμές ο ιός ενεργοποιείται και αναλαμβάνει δράση, στέλνοντας το κείμενο που έχει "μολύνει" σε διάφορα newsgroups του Δικτύου. Σκεφθείτε να δείτε ξαφνικά ένα κείμενο με πληροφορίες για την εργασία σας ή ένα προσωπικό γράμμα να εμφανίζονται σε διασκέψεις ανοικτές στο κοινό. Τα μηνύματα φαίνονται αυθεντικά, καθώς περιέχουν το user name και τη signature του χρήστη του υπολογιστή, ενώ ο ιός αποπειράται να στείλει το κείμενο σε σχετικά δημοφιλή newsgroups, όπως το alt.hacker και το alt.windows95.

Η Data Fellows έχει αναβαθμίσει τα "αντιβιοτικά" της για την ανίχνευση και την εξολόθρευση του νέου ιού, αλλά οι υπεύθυνοι φοβούνται ότι στο μέλλον πρόκειται να δούμε περισσότερους και ισχυρότερους παρόμοιους ιούς, οι οποίοι θα στοχεύουν στο Internet και οι ζημιές τους δεν θα μπορούν να αποκατασταθούν με ένα απλό backup. Γιατί τι μπορείς να κάνεις, όταν εκατοντάδες άνθρωποι έχουν διαβάσει τα "άπλυτά" σου σε λίγες ώρες; (Το comik strip βρήκαμε σε μια πολύ καλή σελίδα στη διεύθυνση: http://kumite.com/myths/.)

Οι hackers ευαισθητοποιούνται!

Μέχρι τώρα η πιο συνηθισμένη εικόνα που είχαμε για τους "γνωστούς-άγνωστους" αναρχικούς του παγκόσμιου Διαδικτύου ήταν εκείνη κάποιων πιτσιρικάδων που απολαμβάνουν το σπάσιμο των κωδικών και την καταστροφή ή αλλαγή των περιεχόμενων αρχείων, Web sites και άλλων τινών. Ισως θυμάστε τους teenagers που μπήκαν στα απόρρητα αρχεία του αμερικανικού Πενταγώνου απλώς για να διασκεδάσουν. Αλλά τελικά αυτή είναι η μία όψη του νομίσματος. Αυτό γιατί κάποιοι hackers δείχνουν ενδιαφέρον για κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα που μαστίζουν την παγκόσμια κοινότητα, προσανατολίζοντας τη δράση τους στην ενημέρωση και την ευαισθητοποίηση των Web surfers.

Ετσι, τις πρώτες μέρες του Ιουλίου περισσότερα από τριακόσια Web sites στη Μεγάλη Βρετανία δέχτηκαν επίθεση από δύο ομάδες hackers ονόματι "Milw0rm" και "Ashtray Lumberjacks", οι οποίοι ανησυχούν ιδιαίτερα για την εξάπλωση της πυρηνικής ενέργειας και τις καταστροφικές συνέπειες που αυτή συνεπάγεται. Οι hackers, σε ένα από τα μαζικότερα χτυπήματα στην ιστορία, "επιτέθηκαν" σε όλα τα sites που φιλοξενεί μια βρετανική Web hosting εταιρία ονόματι EasySpace, καταφέροντας να κάνουν redirect τις πρώτες σελίδες τους και να τις στρέψουν στη δική τους, όπου υπάρχει ένα μήνυμα κατά της πυρηνικής ενέργειας, οπουδήποτε κι αν βρίσκεται αυτή, οποιοσδήποτε κι αν τη χρησιμοποιεί. Αν έχετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να δείτε την εν λόγω σελίδα στη διεύθυνση http://www.antionline.com/SpecialReports/masshack/archiv



e/. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι τον Φεβρουάριο είδε το φως της δημοσιότητας μια άλλη ομάδα με το όνομα Ethical Hackers Against Pedophilia, η οποία έχει στόχο τον εντοπισμό και την καταγγελία στις αμερικανικές αρχές ατόμων και ομάδων που διακινούν υλικό παιδικής πορνογραφίας μέσω του Δικτύου. Το σημαντικό στην όλη υπόθεση είναι ότι το Δίκτυο, εκτός από όλα τα άλλα, μπορεί να αποτελέσει ένα σπουδαίο μέσο ενημέρωσης, ευαισθητοποίησης και συντονισμού των δράσεων σε όλο τον πλανήτη (τουλάχιστον όπου υπάρχουν υπολογιστές). Η σχετικά άναρχη δομή και λειτουργία του Internet μπορεί να φέρει πιο κοντά τη σκέψη και τη δράση των ανθρώπων, προωθώντας την παγκόσμια συνεργασία σε θέματα τεράστιας σημασίας για την ποιότητα του μέλλοντος αυτού του πλανήτη. Μια παγκόσμια επανάσταση μέσα από το Δίκτυο; Μάλλον υπερβολική αισιοδοξία...

Νέες σειρές PCs από την Packard-Bell

Στοχεύοντας στην καλύτερη κατηγοριοποίηση των προσωπικών υπολογιστών που διαθέτει στην αγορά αλλά και στην ενημέρωση της γκάμας τους με όλες τις νέες τεχνολογίες που παρουσιάστηκαν τον τελευταίο καιρό στο χώρο της Πληροφορικής, η γνωστή σε όλους σας Packard-Bell διαφοροποίησε τις σειρές των PCs της ως εξής:

- Σειρά Packard-Bell Club: Φτιαγμένη για να καλύπτει τις ανάγκες κάθε μεμονωμένου χρήστη, η εν λόγω σειρά διαθέτει πανίσχυρα τεχνικά χαρακτηριστικά και πλούσιο προεγκατεστημένο λογισμικό σε χαμηλό κόστος. Τα μοντέλα της σειράς αυτής διαθέτουν επεξεργαστή Cyrix MII 300, Squarius Tower, 32MB EDO RAM επεκτάσιμη στα 256MB, σκληρό δίσκο έως και 3.2GB, γραφικά και ήχο on-board και 56Kbps modem.
- Σειρά Packard-Bell Pulsar: Η σειρά αυτή περιλαμβάνει ισχυρούς multimedia υπολογιστές που έχουν ως σκοπό να καλύψουν τις ανάγκες ολόκληρης της οικογένειας, διαθέτοντας παράλληλα μεγάλη επεκτασιμότητα. Τα χαρακτηριστικά των μοντέλων της σειράς είναι: Επεξεργαστές Celeron 333MHz με 128KB cache και Pentium 2 έως και 400MHz, Spheris Tower, έως και 64MB SDRAM επεκτάσιμη στα 256MB, AGP graphics, σκληρό δίσκο 6.4GB, τρισδιάστατο ήχο, modem, 32x CD-ROM και DVD (στο μοντέλο των 350MHz). Και αυτή η σειρά συνοδεύεται από πλούσιο λογισμικό, προσανατολισμένο στην παραγωγικότητα, στο Internet, στην εκπαίδευση και στα παιχνίδια.
- Σειρά Packard-Bell Platinum: Απευθύνεται στους απαιτητικούς χρήστες που επιθυμούν να βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας, επιτυγχάνοντας τις υψηλότερες δυνατές επιδόσεις. Τα μοντέλα της συγκεκριμένης σειράς διαθέτουν επεξεργαστές Intel Pentium 2 έως και 450MHz, Gulliver Tower, μνήμη έως και 128MB SDRAM BX επεκτάσιμη στα 384 MB, σκληρό δίσκο έως και 10GB, 8MB ATI AGP κάρτα video, DVD, Fax Data/Voice Modem 56Kbps, τρισδιάστατο ήχο και πολύ μεγάλη επεκτασιμότητα.

Οι υπολογιστές της Packard-Bell διατίθενται στην Ελλάδα από την εταιρία Evertech, Θησέως 184, Καλλιθέα, τηλ.: 9574233.

Συμβολή της Intergraphics σε πρωτοποριακή ταινία

Μία πρωτοποριακή κινηματογραφική ταινία ολοκληρώνεται αυτό τον καιρό στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές των σχολών Intergraphics. Συγκεκριμένα πρόκειται για την ταινία "Το Χρήμα", σε σενάριο και σκηνοθεσία Βασίλη Μαζωμένου, ενώ την καλλιτεχνική διεύθυνση και τη διεύθυνση των τμημάτων graphics και animation της ταινίας έχει επιμεληθεί ο Αντώνης Ντούσιας (και οι δύο είναι καθηγητές της σχολής). Η ταινία αποτελεί ένα ποιητικό έργο που ανιχνεύει τη μυθολογική καταγωγή του χρήματος μέσα από την πορεία του δυτικού πολιτισμού. Σύμφωνα με το σκηνοθέτη, η ταινία αναμένεται να κάνει πρεμιέρα στο Πανόραμα Ευρωπαϊκού Κινηματογράφου που διοργανώνεται στο κινηματοθέατρο Παλλάς στα τέλη Σεπτεμβρίου, ενώ στη συνέχεια θα προβληθεί και στο φετινό Φεστιβάλ Θεσσαλονίκης. Στη δημιουργία της ταινίας, η οποία θα είναι η πρώτη μεγάλου μήκους με τρισδιάστατο animation στην Ελλάδα (τα σκηνικά και οι ήρωες έχουν δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου με χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών), έχουν συμβάλει, εκτός των άλλων, και οι αριστούχοι μαθητές της Intergraphics.





Grup Multimedia Systems A.E. αποκλειστικός αντιπρόσωπος της ACTIVISION.
Έρχεται.....
Το καλύτερο 1st Person Shooter
παιχνίδι της χρονιάς..
SiN
Σε όλα τα καλά
Καταστήματα
Απόλυτη δράση..
Συνεχόμενες μάχες..
6 διαφορετικοί χώροι δράσης..
Εκπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά..
Ένταση που ξεπερνά ακόμη και το Quake..
Ξενυχτίστε μαζί με την ELEXIS
SIN and ACTIVISION are registered trademarks of ACTIVISION Inc. All Rights Reserved.
ACTIVISION
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr
Αντιπρόσωπος Επαρχίας: ΟΡΜΑΝ Α.Ε. Ελ. Βενιζέλου 107, Αγ. Παρασκευή - Αθήνα Τηλ.:01/6536343,6535941Fax:01/6532484

Αποτελέσματα διαγωνισμού M1 Tank Platoon 2

Μεγάλη επιτυχία σημείωσε ο διαγωνισμός του τεύχους Ιουνίου, με έπαθλο δέκα αντίτυπα του γνωστού tank simulation M1 Tank Platoon 2.

ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΡΕΪΖΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΡΕΘΥΜΝΟ ΚΡΗΤΗΣ
2) ΑΛΑΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΚΑΣΤΕΛΑ ΕΥΒΟΙΑΣ
3) ΑΝΕΒΛΑΒΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΠΑΓΚΡΑΤΙ
4) ΔΙΚΑΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ
5) ΜΑΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
6) ΚΛΕΟΒΟΥΛΟΥ ΣΟΦΟΚΛΗΣ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
7) ΓΟΝΕΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΑΝΔΡΟΣ
8) ΜΟΝΑΧΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ-ΑΙΑΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ
9) ΤΣΑΚΟΣ ΘΟΔΩΡΗΣ, ΝΕΑΠΟΛΗ
10) ΛΙΟΝΤΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Ν. ΚΗΦΙΣΙΑ

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1) ΜΑΝΕΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΠΑΤΡΑ
2) ΟΥΛΚΕΡΟΓΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ, ΒΕΡΟΙΑ
3) ΧΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΚΟΡΙΝΘΟΣ
4) ΜΑΛΛΙΟΣ ΣΩΤΗΡΗΣ, ΝΑΥΠΛΙΟ
5) ΛΕΠΙΔΑΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
6) ΧΡΗΣΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ
7) ΑΓΓΕΛΑΚΟΓΛΟΥ ΚΟΜΝΗΝΟΣ, ΚΑΒΑΛΑ
8) ΦΡΑΝΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΙΓΙΟ
9) ΔΑΝΕΖΗΣ ΜΑΝΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ
10) ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΙΔΗ ΒΙΚΥ, ΣΤΥΛΙΔΑ

Οι σωστές απαντήσεις είναι οι εξής:

1. Κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδιού είναι η Microprose.
2. Το M1 Tank Platoon 2 είναι εξομοιωτής αρμάτων μάχης.
3. Ναι, μπορείτε να ζητήσετε υποστήριξη από ελικόπτερα Apache στο παιχνίδι.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 22 Σεπτεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα σταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.

Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με έπαθλο δέκα αντίτυπα του περίφημου X-Com: Interceptor.

Το Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού στον Web

Το Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού είναι μη κερδοσκοπικός οργανισμός με πολιτιστικό χαρακτήρα, με πρωταρχικό σκοπό να αναπαραστήσει, χρησιμοποιώντας σύγχρονα τεχνολογικά μέσα, μία πορεία

δέκα χιλιάδων χρόνων, βοηθώντας τους Έλληνες να αποκτήσουν βαθύτερη αίσθηση της ιστορικής τους υπόστασης. Τώρα το Ίδρυμα απέκτησε τη δική του σελίδα στο Internet, στη διεύθυνση http://www.fhw.gr/, όπου κανείς μπορεί να βρει ενδιαφέρουσες παρουσιάσεις θεμάτων όπως οι Ολυμπιακοί Αγώνες διαμέσου των αιώνων, η Παλαιά Βουλή, το θέατρο στο Ασκληπιείο της Επιδαύρου κ.ο.κ. Στόχος είναι φυσικά η διάδοση και προβολή της ελληνικής ιστορίας και του πολιτισμού σε ολόκληρο τον κόσμο, αξιοποιώντας τις δυνατότητες που παρέχει το Internet.

Πρόγραμμα εκπαίδευσης ανέργων από τη Microsoft

Το πρόγραμμα ESP (European Scolar Programme) της Microsoft αφορά στην εκπαίδευση ανέργων από υποβαθμισμένες περιοχές της Ευρώπης, στους οποίους προσφέρονται όλα τα απαραίτητα εφόδια προκειμένου να σταδιοδρομήσουν καταλαμβάνοντας θέσεις στελεχών στη βιομηχανία της Πληροφορικής. Με τον τρόπο αυτό, ακόμα και σε περιοχές όπου η ανεργία αποτελεί χρόνιο πρόβλημα, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν σύντομα να καταλήξουν σε υψηλόμισθες θέσεις εργασίας.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρων είναι ο τρόπος με τον οποίο η Microsoft χρηματοδοτεί το συγκεκριμένο πρόγραμμα, μια και τα κονδύλια προέρχονται, ούτε λίγο ούτε πολύ, από τον μεγαλύτερο εχθρό των θέσεων απασχόλησης στην Πληροφορική και ειδικότερα στον κλάδο του software: την πειρατεία! Ετσι, η Microsoft επενδύει στο πρόγραμμα ESP τα χρήματα που κερδίζει από τις αποζημιώσεις που δίνονται στην εταιρία για περιπτώσεις πειρατείας software στην Ευρώπη.

Το ESP λειτουργεί ήδη σε 12 ευρωπαϊκές χώρες από τον Μάρτιο του 1996, ενώ ετοιμάζονται ήδη τα πρώτα προγράμματα για τις χώρες της Ανατολικής Ευρώπης.

Νέα καταστήματα Multirama

Συνεχίζεται με γοργούς ρυθμούς η επέκταση της γνωστής αλυσίδας Multirama Γερμανός, με τέσσερα νέα καταστήματα στον Πειραιά (Ηρώων Πολυτεχνείου 38), στη Νέα Ιωνία (Λεωφ. Ηρακλείου 291), στο Παγκράτι (Υμηττού 86) και τη Ρόδο (Γρηγορίου Λαμπράκη 30). Στα Multirama μπορεί κανείς να βρει επώνυμα PCs, καθώς και μεγάλη ποικιλία σε περιφερειακά και software, με χρηματοδοτικά προγράμματα και ευκολίες πληρωμής.



ΑΘΗΝΑ

κάισσα	Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους	Τηλ.: 3606488
κάισσα	Δεριγνύ 23 - Πλ. Βικτωρίας	Τηλ.: 8813990
κάισσα	Τιμοθέου 8 & Υμηττού	Τηλ.: 7265435
multirama	Στουρνάρη 33 - Μουσείο	Τηλ.: 3829106
multirama	Υμηττού 86 - Παγκράτι	Τηλ.: 7263243
COMPEDIUM	Νίκης 28 - Σύνταγμα	Τηλ.:3221248
CD CORNER	Μπόταση & Στουρνάρη	Τηλ.: 3825024
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ	Στουρνάρη 37Β	Τηλ.: 3829629
AVIS COMPUTING	Πλ. Βικτωρίας 10 - 12	Τηλ.: 8253685
SOLARIS	Μπόταση 6	Τηλ.: 3841065
PANTELIDIS	Αμερικής 11	Τηλ.: 3623673
INFO	Πατησίων 302Α	Τηλ.: 2281993

ΠΡΟΑΣΤΙΑ

κάισσα	Φοίβης 11 & 1 Μεταξά - Γλυφάδα	Τηλ.: 8082057
κάισσα	Υψηλάντου 174-176 - Πειραιάς	Τηλ.: 4296636
κάισσα	Κονδύλη 7 - Μαρούσι	Τηλ.: 6141675
multirama	Βουλιαγμένης 534 - Αλιμος	Τηλ.: 9966660
multirama	Λ. Μεσογείων 283 - Χολαργός	Τηλ.: 6745588
multirama	Ελ. Βενιζέλου 146 - Καλλιθέα	Τηλ.: 9566127
multirama	Λ. Δημοκρατίας 36 - Μελίσσια	Τηλ.: 8034850
multirama	Λ. Κηφισίας 328 - Κηφισιά	Τηλ.: 6233183
multirama	Θηβών 177 - Περιστέρι	Τηλ.: 5781528
multirama	Λ. Ηρακλείου 291 - Ν. Ιωνία	Τηλ.: 2771553
Confuzio	Λ. Πεντέλης 40 - Χαλάνδρι	Τηλ.: 6844928
ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ	Κ. Παλαιολόγου 22 - Ν. Σμύρνη	Τηλ.: 9337888
GEMMA	Αλκιβιάδου 138-140 - Πειραιάς	Τηλ.: 4227664
MF SYSTEMS	Λ. Καραγιάννη 14 - Πλ. Αμερικής	Τηλ.: 8564265
multirama	Ηρώων Πολυτεχνείου 38	Τηλ.: 4133630

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

κάισσα	Πατριάρχου Ιωακείμ 8	Τηλ.: 257397
multirama	Τσιμισκή 109	Τηλ.: 256858
Σπηλιά των Κόμικς	Δημοσθένους 7 & Μητροπόλεως	Τηλ.: 237727
Μετρόπολις	Μητροπόλεως 94	Τηλ.: 269085

...ΚΑΙ ΑΚΟΜΗ

κάισσα	Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21 - Ηράκλειο	Τηλ.: 285650
ΜΟΝΤΕΛΟ	Κυδωνίας 107 - Χανιά	Τηλ.: 88996
multirama	Γρ. Λαμπράκη 30-32 - Ρόδος	Τηλ.: 31604
NET CAFE	Γαλλίας & Αγ. Νικολάου - Βόλος	Τηλ.: 37721
Β. Στόλιος	Παπανδρέου 14 - Σέρρες	Τηλ.: 24254
Κουτσαγγέλης	Μουστακλή 13 - Μεσολόγγι	Τηλ.: 26974
Μαργαρίτης	Πανάγου 18 - Λάρισα	Τηλ.: 253312
ΜΑΝΕΤΤΑ	Μιαούλη 24 - Χαλκίδα	Τηλ.: 87315

Portal Second Age: Ο πιο εύκολος τρόπος να γνωρίσει κάποιος το Magic: The Gathering, το πιο διαδεδομένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες, το παιχνίδι που έχει πουλήσει περισσότερες από δύο δισεκατομμύρια κάρτες σε ολόκληρο τον κόσμο.

Τι έχει το Magic και τραβά το ενδιαφέρον του κόσμου; Πολλά! Αλλά αν πρέπει να σταθούμε σε λίγα, αυτά είναι σίγουρα η ευκολία της κατανόησης των κανόνων σε συνδυασμό με το τεράστιο βάθος του, το γρήγορο και ιδιαίτερα έντονο παιχνίδι και τις αριστουργηματικές κάρτες που το απαρτίζουν.

Η λογική του είναι απλή: Αντίπαλοι μάγοι χρησιμοποιούν ενέργεια που τους δίνει η Γη σε όλες τις μορφές της (βάλτοι, βουνά, νησιά, πεδιάδες και δάση). Με αυτή την ενέργεια πετυχαίνουν ξόρκια, τα οποία είτε καλούν πλάσματα σε βοήθεια είτε επιτίθενται άμεσα στον αντίπαλο μάγο. Η διαρκής μάχη ανάμεσα στα ξόρκια και οι συγκρούσεις των πλασμάτων συνθέτουν ένα παιχνίδι Magic: The Gathering. Φυσικά υπάρχουν και μαγικά αντικείμενα, ειδικές κάρτες καταστροφών, ιδιαίτερα γεγονότα κ.λπ., αλλά η βασική ιδέα παραμένει απλή.

Αυτό που κάνει το Magic να έχει βάθος είναι οι συνδυασμοί των καρτών του. Πρακτικά είναι άπειροι. Ετσι κάθε παίκτης κατασκευάζει τις δικές του τράπουλες για το εκάστοτε παιχνίδι, ανάλογα με τη στρατηγική που επιλέγει ή το είδος του παιχνιδιού που του αρέσει.







Κάθε χρώμα μαγείας έχει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. Ετσι η μείξη τους δίνει κάθε φορά ξεχωριστά αποτελέσματα, όχι βέβαια πάντα πετυχημένα! Η σωστή ισορροπία των συστατικών άμυνας, επίθεσης και ελέγχου σε μια τράπουλα είναι ολόκληρη τέχνη.

Αν η διαμόρφωση μιας ισχυρής τράπουλας είναι τέχνη, τότε οι εικόνες πάνω στις κάρτες του Magic θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως το όγδοο θαύμα. Εκατοντάδες καλλιτέχνες, εκπληκτικές απεικονίσεις, ρεαλισμός και όνειρο, φαντασία και μύθος, όλα μπλέκονται, δίνοντας κάθε φορά μια εικόνα που μας φτιάχνει τη διάθεση και μας τραβά στο μαγικό κόσμο της Dominia.

Οι Wizards of the Coast, η εταιρία-δημιουργός του Magic, θέλοντας να κάνει ευκολότερη την πρόσβαση στο παιχνίδι ακόμα και από όσους διστάζουν να διαβάσουν τους κανόνες του, κυκλοφορεί το Portal Second Age. Πρόκειται για μια πιο ανάλαφρη μορφή του Magic, που φυσικά κρατά τα βασικά χαρακτηριστικά του τίτλου αλλά παράλληλα επιτρέπει στο νέο παίκτη να συλλάβει πιο άμεσα το νόημα του παιχνιδιού.





Το εισαγωγικό του Portal είναι το Demo Booster που κρατάτε στα χέρια σας, το οποίο περιέχει είκοσι κάρτες και τις οδηγίες του παιχνιδιού στα ελληνικά. Αυτό σας επιτρέπει να αποκτήσετε μια ιδέα για το πώς παίζεται το Portal και, φυσικά, να θαυμάσετε τις υπέροχες κάρτες του. Η συνέχεια είναι το Portal Second Age, το ολοκληρωμένο παιχνίδι, όπου βρίσκει κάποιος έτοιμες τράπουλες με τα πέντε χρώματα της μαγείας, boosters και τράπουλες με όλες τις κάρτες της συλλογής (περισσότερες από 150).

Σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" διοργανώνονται σε σταθερή βάση παιχνίδια για νέους παίκτες, όπου καθένας μπορεί να συμμετάσχει δωρεάν, ώστε να μάθει τα μυστικά του Portal ή να δοκιμάσει τις τράπουλές του. Τουλάχιστον τρεις φορές το μήνα διεξάγονται και τουρνουά, με πολλά έπαθλα και βραβεία. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο τηλ.: 3606488 ή σε οποιοδήποτε κατάστημα με τα προϊόντα της Κάισσα!



Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Ενα, δύο, τρία... Civilization!

Ενα παιχνίδι-σταθμός στην ιστορία των computer games "μπλέχτηκε" πρόσφατα σε μια δικαστική διαμάχη για την πατρότητά του. Ο λόγος για το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών, το Civilization, ή καλύτερα για την επικείμενη έκδοση της Activision.



Η Microprose, η Activision και η Avalon Hill διεκδικούσαν από τον περασμένο Νοέμβριο τα δικαιώματα του Civilization καθεμία για τον εαυτό της και η υπόθεση προχώρησε στα δικαστήρια. Οι εταιρίες έφτασαν (ευτυχώς για όλους εμάς!) σε συμφωνία και ξεπέρασαν τα νομικά εμπόδια που έθεταν φραγμούς στην ανάπτυξη του παιχνιδιού. Μετά τη συμφωνία, η Microprose αναγνωρίζεται από τις δύο άλλες εταιρίες ως η αποκλειστική κάτοχος της ιδιοκτησίας του παιχνιδιού, ενώ η Avalon Hill θα μεταφέρει όλα τα δικαιώματά της στα trademarks, τα επιτραπέζια παιχνίδια και τα video games του Civilization στη Microprose. Η Activision με την άδεια της Microprose θα μπορέσει να αναπτύξει και να διαθέσει στην αγορά το παιχνίδι που ετοιμάζει και το οποίο φέρει τον τίτλο Civilization: Call To Power. Η Activision θα έχει τα δικαιώματα του τίτλου και των μεταφορών του παιχνιδιού σε κονσόλες, ενώ επιπλέον θα έχει το δικαίωμα να κατασκευάσει ένα add-on για το παιχνίδι. Οι πρώτες ειδήσεις γύρω από το παιχνίδι αναφέρουν τη σχετική ομοιότητά του με το Civilization II με πρόσθετα στοιχεία -όπως δυνατότητα για επίθεση εναντίον άλλων πολιτισμών με πολύ περισσότερα (και πιο "υπόγεια") μέσα, πέρα από την παραδοσιακή μάχη-, ενώ είναι σίγουρο ότι θα υποστηρίζει και multiplayer δυνατότητες.

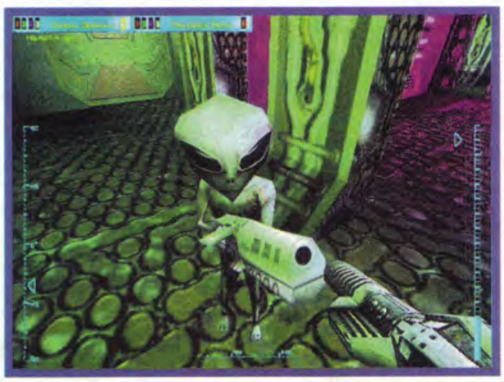


Εν τω μεταξύ, η Microprose ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Civilization II Multiplayer Gold Edition, το οποίο θα περιέχει το original παιχνίδι, θα υποστηρίζει multiplayer παιχνίδι και θα περιέχει δύο add-on: το Conflicts in Civilization και το Civ II Fantastic Worlds. Επίσης ετοιμάζει μια νέα, βελτιωμένη έκδοση του Civilization II ονόματι The Test of Time. Τέλος, ακόμη και το Alpha Centauri του Sid Meier (δημιουργού του πρώτου Civilization) διαφημίζεται ως το sequel των δύο προηγούμενων εκδόσεων του Civilization. Για να δούμε τι θα δούμε...

Και πέμπτο X-COM...!

Ακόμη δεν είδαμε το X-COM: Interceptor και η "μαμά" Microprose ετοιμάζει ήδη την πέμπτη συνέχεια αυτής της κορυφαίας σειράς παιχνιδιών. Συνεχίζοντας το μύθο και ακολουθώντας τα χνάρια των προηγούμενων εκδόσεων, το X-COM: Alliance σας δίνει για ακόμη μία φορά την ευκαιρία να εξολοθρεύσετε τους "σιχαμερούς" εξωγήινους, έχοντας παράλληλα τη δυνατότητα να αναδείξετε τις σπουδαίες στρατηγικές ικανότητές σας.





Η ιστορία ξεκινά το 2026, στα απομεινάρια μιας εξωγήινης βάσης εισβολής στον Αρη, και συνεχίζει την εξέλιξη του UFO: Enemy Unknown. Στόχος της X-COM είναι να ερευνήσει για τεχνολογικά στοιχεία που παραβλέφθηκαν στο πρώτο μέρος. Καθώς όμως πλησιάζει τα απομεινάρια, μια εγκαταλελειμμένη dimension gate την τηλεμεταφέρει 60 έτη φωτός μακριά, όπου οι αρχικοί εχθροί της X-COM βρίσκονται στο μέσο μιας πολεμικής σύγκρουσης με μια φυλή που ονομάζεται Ascidians. Στην προσπάθειά της να επιστρέψει στη Γη, η X-COM συμμαχεί με τους Ascidians για να εξολοθρεύσει την εξωγήινη απειλή.

Το παιχνίδι θα μοιράζεται μεταξύ των καταιγιστικών real time μαχών και της αυθεντικής στρατηγικής, σε έναν καταπληκτικό, τρισδιάστατο κόσμο και δεκαπέντε εξαιρετικές αποστολές.

ADVENTURE UPDATE

Πολλές και σημαντικές οι ειδήσεις του καλοκαιριού, και πράγματι δεν ξέρω από πού να ξεκινήσω...

Η πρώτη είδηση, που παρ' ότι έχει τεράστια σημασία, πέρασε μάλλον ασχολίαστη από το διεθνή Τύπο, είναι το γεγονός ότι στις 10/06/1998 ανακοινώθηκε πως νέος πρόεδρος της Sierra αναλαμβάνει ο περίφημος David Grenewetzki, πρώην ανώτατο διευθυντικό στέλεχος των Accolade και Mindscape. Σημειώνεται ότι ως αντιπρόεδρος της Accolade ήταν αυτός που προώθησε τη συμφωνία της εταιρίας με την Electronic Arts, ενώ ως αντιπρόεδρος της Mindscape προώθησε την πώληση της εταιρίας στην Pearson LLC. Στο συγκεκριμένο δελτίο δεν γίνεται καμιά νύξη για την αποχώρηση του περίφημου Ken Williams, λες κι αυτός δεν ίδρυσε μαζί με τη Roberta τη Sierra, ούτε ήταν πρόεδρός της όλα αυτά τα χρόνια. Αλλά ούτε από τη Roberta έχει ακουστεί τίποτα μέχρι στιγμής, κι αυτό οπωσδήποτε μας βάζει σε μεγαλύτερες σκέψεις για τις μεταξύ τους σχέσεις. Ας μην ξεχνάμε πως ο Ken Williams ήταν εκείνος που είχε αποφασίσει να δώσει την οικονομική διαχείριση της εταιρίας στην περίφημη CUC, έναν χρηματιστικό γίγαντα της Wall Street, η οποία κατείχε ήδη και την περίφημη Blizzard Entertainment. Οι διαδικασίες που οδήγησαν τα γεγονότα στην απομάκρυνση του Ken δεν είναι γνωστές, αν και πολλά εικάζονται από τη μέχρι τώρα πορεία της εταιρίας. Περισσότερα για το θέμα μπορείτε να βρείτε στο σχετικό άρθρο που υπάρχει στα "Features" στο GameWeb (http://www.gameweb.gr/).

Εμείς τι να συμπληρώσουμε... Πράγματι κρίμα...

Η δεύτερη είδηση που έσκασε σαν βόμβα ήταν στις 12 Αυγούστου, όταν στο Internet κυκλοφόρησε η πληροφορία ότι η Cendant (πρώην CUC), που ελέγχει τις Sierra και Blizzard, αποφάσισε να τις πουλήσει!!! Για το σκοπό αυτό ανέθεσε στην εταιρία Suisse First Boston, που ειδικεύεται σε στρατηγικές αναλύσεις αντίστοιχων αγοραπωλησιών, να προωθήσει την πώληση του 100% του πακέτου των μετοχών και των δύο εταιριών.

Η είδηση αυτή επιβεβαιώθηκε επίσημα μερικές μέρες αργότερα. Ο βασικός λόγος για τη συγκεκριμένη πώληση είναι η τεράστια ζημία που υπέστη η εταιρία, όταν μέσα σε μία μέρα έχασε -από τρομερό "λάθος" χειρισμών του τότε προέδρου της Walter Forbes- το 50% της αξίας των μετοχών της. Οσοι ασχολούνται με τα οικονομικά γνωρίζουν πολύ καλά ότι κάτι τέτοιο ισοδυναμεί με "θάνατο". Η μόνη λύση για τη σωτηρία της είναι η πώληση των εν λόγω εταιριών, καθώς αυτές κοστολογούνται περί τα 1,5 δισεκατομμύρια δολάρια!!!

Το μέλλον των εταιριών είναι αβέβαιο και πρόκειται για μία πράγματι τραγική εξέλιξη στο χώρο των computer games. Ας μην



BENEATH της Presto Studios

ξεχνάμε ότι η Sierra είναι η πρώτη εταιρία που δημιούργησε τα περίφημα 3D graphics adventure games, ενώ η Blizzard μας έχει δώσει τα παιχνίδια-σταθμούς των τελευταίων χρόνων Starcraft και Diablo.

Προσωπικά θεωρώ την ανακοίνωση της πώλησης των δύο ιστορικών εταιριών ως την πιο σημαντική αλλά και δραματική είδηση του 1998 - κι αυτό γιατί, μέχρι στιγμής τουλάχιστον, δεν ξέρουμε τι άλλο έχουμε να δούμε ακόμη.

Ενός κακού μύρια έπονται... Ετσι αρκετά και σημαντικά στελέχη της Blizzard (engineers, programmers, artists και producers που είχαν σχέση με τα Starcraft, Warcraft 2 και Diablo) αποχώρησαν από την εταιρία, αποφασίζοντας να φτιάξουν ένα δικό τους software house με το όνομα Fugitive Studios.

Η GT Interactive πρόλαβε και σύναψε



THIEF: THE DARK PROJECT της Looking Glass Studios

συμφωνία με τη Fugitive Studios, αποκτώντας τα δικαιώματα ΟΛΩΝ των παιχνιδιών που πρόκειται να κυκλοφορήσει η εν λόγω εταιρία. Το πρώτο τους παιχνίδι αναμένεται περίπου στα μέσα του 1999.

Καθώς αναφερόμαστε στην Blizzard, να επισημάνουμε ότι η εταιρία, με ανακοίνωσή της στις 19/8, προσπαθεί να βάλει τέρμα στις "πιέσεις" που δέχεται μέσω του Internet από εκατοντάδες χρήστες, οι οποίοι ζητούν την κυκλοφορία του Warcraft Adventures. Η εταιρία, αφού ευχαριστεί τους θαυμαστές του Warcraft για το "ζήλο" που επέδειξαν οργανώνοντας μια τέτοια καμπάνια, τονίζει για ακόμη μία φορά ότι η εγκατάλειψη του σχετικού project είναι οριστική, αφού τεχνολογικά αυτό θα ήταν πολύ πίσω από τα σημερινά standards. Η εταιρία δηλώνει κατηγορηματικά ότι δεν επιθυμεί να κυκλοφορήσει ένα πρόγραμμα που δεν θα βρίσκεται στην πρώτη γραμμή της τεχνολογίας από ποιοτικής πλευράς.

Οσοι θέλετε την πιστεύετε...

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Πριν από κάποια χρόνια, η ελληνική κοινωνία συγκλονιζόταν από τα φοβερά εγκλήματα των τριών (γνωστών πλέον) "σατανιστών". Θύτες οι ίδιοι κι έπειτα θύματα των ΜΜΕ, αποτελούν φυσιογνωμίες "οικείες" σε κάθε οικογένεια. Τότε "υπεύθυνοι" για τη μύηση του αρχηγού (Ασημάκη Κατσούλα) στον αποκρυφισμό ήταν οι Irom Maiden, οι Slayer και άλλα συγκροτήματα της metal σκηνής, τα οποία χρησιμοποιούν εξώφυλλα και στίχους εμπνευσμένους από την εξώκοσμη μυθολογία. Τώρα τα πράγματα αλλάζουν. Οταν θα εμφανιστούν νέοι σατανιστές και καινούρια αποτρόπαια εγκλήματα για να τέρψουν τα αιμοδιψή ΜΜΕ, οι υπαίτιοι θα είναι σίγουρα το Carmageddon και το Diablo!

Αφορμή για τις σκέψεις αυτές είναι η αυξανόμενη ανησυχία που διέπει πολλά γράμματα που φτάνουν στο περιοδικό και ασχολούνται με τις επιδράσεις των βίαιων παραστάσεων. Μια πρώτη παρατήρηση είναι το γεγονός ότι ανέκαθεν ο άνθρωπος συναρπαζόταν από απόκοσμες και τρομακτικές ιστορίες, από την αίσθηση του φόβου για το άγνωστο και τις βίαιες σκηνές. Για αυτό άλλωστε οι ιστορίες τρόμου, τα θρίλερ και τα μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας βρίσκονται πάντα σε υψηλές θέσεις προτίμησης. Αυτό καταρχήν δεν είναι απόλυτα κακό! Πολλοί είναι οι ψυχολόγοι που υποστηρίζουν ότι η έκθεση του ατόμου σε σκηνές βίας αποτελεί θετικό και φυσιολογικό τρόπο εκτόνωσης αρνητικών συναισθημάτων (που όλοι κρύβουμε μέσα μας!), ως ένα είδος κάθαρσης.

Σύμφωνα πάντως με κάποιους μελετητές, τα άτομα που επηρεάζονται περισσότερο από την τηλεοπτική βία είναι αγόρια που βρίσκονται σε ηλικία μεταξύ οκτώ και δώδεκα ετών, ο περίγυρος των οποίων έχει τάση προς την παρεκτροπή και την επιθετικότητα (Παπαθανασόπουλος, "Η Δύναμη της Τηλεόρασης", εκδόσεις Καστανιώτης). Ομως το θέμα δεν εξαντλείται εκεί. Σημαντικό ρόλο παίζει το μορφωτικό επίπεδο και η στάση της οικογένειας απέναντι στις βίαιες σκηνές, καθώς αυτή είναι που καθορίζει το αν το παιδί θα αποδεχτεί ή όχι τη βία ως τρόπο επίλυσης των προσωπικών του διαφορών. Αν μια βίαιη σκηνή εξυμνείται από την τηλεόραση (ή και το παιχνίδι) και δεν τύχει απόρριψης και καταδίκης από την οικογένεια, το πιο πιθανό είναι να υιοθετηθεί από το παιδί, υπό ορισμένες συνθήκες.

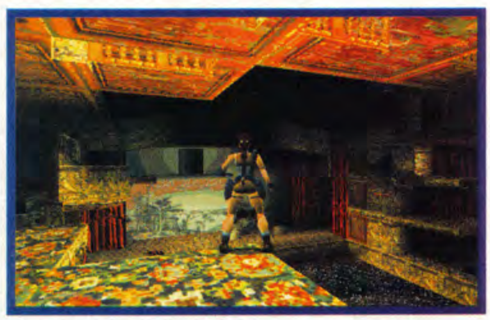
Το βασικότερο σημείο του γενικότερου προβλήματος της βίας στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και της βίαιης συμπεριφοράς που αυτά μπορεί να προκαλέσουν έγκειται, νομίζω, στον τρόπο που μαθαίνουμε να βιώνουμε τον υπολογιστή, το παιχνίδι και την τηλεόραση. Εδώ είναι τεράστια η συμβολή της παιδείας για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του ατόμου. Η παιδεία, όμως, δεν είναι μόνο το σχολείο. Επιπλέον είναι οι αρχές και οι συνήθειες που αποκομίζει κάποιος από την οικογένειά του, το άμεσο περιβάλλον του, την κοινωνική κατάσταση και τους θεσμούς με τους οποίους έρχεται σε επαφή. Εκείνο που πρέπει να αναζητηθεί είναι η χρυσή τομή μεταξύ της ενασχόλησης με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι και της κοινωνικής εμπειρίας. Ποτέ δεν πρέπει το ένα να αντικαθιστά το άλλο! Αν διδαχθεί η σωστή σχέση με τον υπολογιστή, τότε τίποτε δεν θα μπορέσει να καταστρέψει την απαραίτητη ηρεμία. Τίποτε εκτός από αυτό τον κόσμο, ο οποίος είναι πολύ χειρότερος από ό,τι θα μπορούσε να περιγράψει ένα video game...

Το βιβλίο της Lara

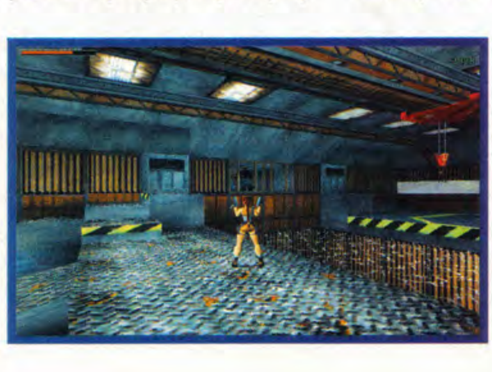
Οχι, η Lara Croft δεν αποφάσισε να γίνει συγγραφέας (αν και με όλα αυτά που έχει κάνει, δεν θα μας εξέπλησσε!). Εκείνο που συμβαίνει είναι ότι κυκλοφόρησε ένα βιβλίο που



ασχολείται με τον εντυπωσιακό θρύλο που έχει περιβάλει την ηρωίδα του Tomb Raider. Ισως η πιο γνωστή ηλεκτρονική φιγούρα της δεκαετίας (ακόμη και στους αμύητους), ένα χαρακτηριστικό δείγμα της εποχής κι ένας (δυσοίωνος;) προάγγελος του μέλλοντος, η Lara Croft καταδείχνει σε όλο του το μεγαλείο τον κόσμο των υπολογιστών, όπως διαμορφώνεται και όπως εισβάλλει στη ζωή ολοένα περισσότερων ανθρώπων.



Η δημιουργός εταιρία (EIDOS Interactive) και η Prima Games, μία από τις κορυφαίες εταιρίες παραγωγής οδηγών στρατηγικής για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, συνεργάστηκαν για την έκδοση ενός βιβλίου με θέμα τη δεσποινίδα (ελπίζουμε!) Croft. Το βιβλίο περιέχει το σενάριο του Tomb Raider, μία συνέντευξη με τη Lara, στρατηγικές, λύσεις, hints, καθώς κι ένα πλήθος εικόνων και φωτογραφιών από τη γένεση και την εξέλιξη της γοητευτικής ηρωίδας. Στη συγγραφή του βιβλίου έχει συμβάλει ο Douglas Coupland, παρατηρητής του κυβερνοχώρου και "γκουρού" της ποπ κουλτούρας, ο οποίος με το πρώτο βιβλίο του ("Generation X") έγινε διάσημος σε όλο τον κόσμο. Ο Coupland κατέθεσε πολλές από τις σκέψεις του για το φαινόμενο Lara και το μέλλον της βιομηχανίας των υπολογιστών σε σχέση με το χρήστη, διατυπώνοντας ένα ερώτημα του οποίου η απάντηση θα μπορούσε να αποβεί εφιαλτική: Where will she go next?



ADVENTURE UPDATE

25 >>>>>>>>>>>>>>>>

Αναμφίβολα η δεύτερη πιο σημαντική είδηση είναι η αγορά από την Electronic Arts ΟΛΩΝ των μετοχών της Westwood Studios, τις οποίες κατείχε μέχρι τώρα η Virgin Interactive Entertainment, που με τη σειρά της ανήκει στην περίφημη VIACOM, η οποία ανάμεσα στα άλλα ελέγχει και το μουσικό κανάλι MTV. (Δεν ξέρω πόσοι θυμάστε τα adventures που είχε κυκλοφορήσει η Viacom παλιότερα...)

Η είδηση αυτή, που αρχικά έκανε το γύρο του Internet στις 4/8 και προκάλεσε αναρίθμητα σχόλια, επιβεβαιώθηκε επίσημα στις 17/8 από την ίδια την Electronic Arts. Ανάμεσα στα άλλα η εταιρία ανακοίνωσε το ύψος της αγοράς, που ανέρχεται στα 122,5 εκατομμύρια δολάρια (συγκρίνετέ τα με το αντίστοιχο ποσό της πώλησης των Sierra και Blizzard, για να έχετε πιο σφαιρική εικόνα των οικονομικών μεγεθών). Η συμφωνία αναμένεται να κλείσει οριστικά στο τέλος του Σεπτέμβρη, οπότε θα "πέσουν" και οι σχετικές υπογραφές.

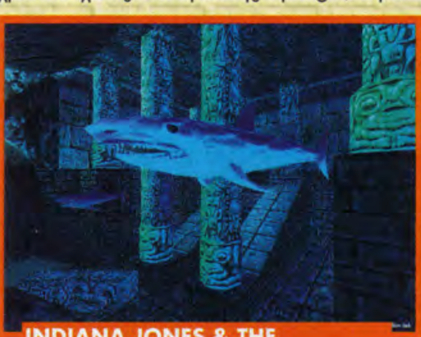
Η Westwood Studios, που δημιουργήθηκε το 1985 από τους Brett Sperry και Louis Castle, έγινε γνωστή με την κυκλοφορία του Dune 2. Στη συνέχεια καθιερώθηκε από τη θρυλική τριλογία των Kyrandia, το περίφημο Lands of Lore 1 και, φυσικά, την best seller σειρά των Command & Conquer.

Ο πρόεδρος (CEO) της Electronic Arts Larry Probst περιχαρής δήλωσε ότι: "Τώρα πια η Electronic Arts γίνεται πέρα από κάθε αμφιβολία ο νούμερο ένα παραγωγός ψυχαγωγικών προγραμμάτων για υπολογιστές σε ολόκληρο τον κόσμο" (παρατήρηση δική μου: Θέση που πριν από 3-4 χρόνια κατείχε αδιαφιλονίκητα η Sierra).

Οπως δήλωσε ο πρόεδρος της Westwood Studios Brett Sperry: "Είναι υπερευχαριστημένοι από τη συμφωνία αυτή και μαζί με τον Louis Castle υπέγραψαν πενταετή συμβόλαια συνεργασίας".

Ας μην ξεχνάμε ότι η Electronic Arts έχει αγοράσει και τον άλλο γίγαντα του χώρου, την περίφημη Origin. Είναι προφανές ότι τώρα πια βρίσκεται στην πρώτη γραμμή "καυτών κατηγοριών", όπως τα sports, strategies, RPG, on-line games κ.λπ.

Το ότι κάτι δεν πάει καλά με τη Virgin Interactive Entertainment φαίνεται και από το γεγονός ότι και η Revolution (έχει κυκλοφορήσει ανάμεσα στα άλλα τα Broken Sword 1 & 2), που για 5 συνεχή χρόνια είχε ως διανομέα της τη Virgin, τώρα που έληξε το συμβόλαιό τους δήλωσε ότι δεν θα συνεχίσει με τη Virgin και αναζητά νέο διανομέα για την Ευρώπη.



INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE της LucasArts

Οι εξελίξεις όμως στο χώρο των εταιριών δεν σταματούν εδώ. Η Looking Glass Studios ανακοίνωσε ότι συγχωνεύεται με την Intermetrics, για να σχηματίσουν ένα multimedia powerhouse.

Η Intermetrics (πρώην IMET-NASDAQ) απέκτησε τεράστια φήμη στις δεκαετίες των '70, '80 και '90, συμμετέχοντας στο διαστημικό πρόγραμμα των ΗΠΑ!!! Εγινε ιδιωτική εταιρία το 1995.

Η Looking Glass Studios φυσικά είναι γνωστή σε όλους σας, ενώ αναμένονται με μοναδικό ενδιαφέρον τα Flight Unlimited 3 και Thief: The Dark Project, τα οποία θα κυκλοφορήσει τους αμέσως προσεχείς μήνες.

Οι Paul Neurath, ιδρυτής της Looking Glass Studios, και ο Erik Gloersen, πρόεδρος της Intermetrics, θα έχουν από κοινού τον τίτλο του managing director της νέας εταιρίας.

Μεταφέρω την τελευταία είδηση με σχετική επιφύλαξη, αλλά πρέπει να θεωρείται σίγουρη. Η Hasbro Interactive ανακοίνωσε την αγορά της περίφημης Microprose αντί του ποσού των 70 εκατομμυρίων δολαρίων.

Η ίδια εταιρία έχει αγοράσει τελευταία και τις Avalon Hill και Atari Games...

Η Kesmai Corporation και η World Online International, ένας από τους μεγαλύτερους Internet provider της Ευρώπης, ανακοίνωσαν ότι αποφάσισαν να συνεργαστούν για την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη "στήριξη" του GameStorm (http://www.gamestorm.com), που υποστηρίζει τα on-line games της Kesmai.

Ιδού μερικές σημαντικές κυκλοφορίες των οποίων οι ημερομηνίες θεωρούνται πλέον τελικές. Σημειώστε λοιπόν: FALLOUT 2 / 30 Σεπτεμβρίου, GRIM FANDANGO / 25 Οκτωβρίου, BALDUR'S GATE / 27 Οκτωβρίου.

Η Red Orb Entertainment, τμήμα της Broderbund Software, ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσουν τα THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME και RIVEN σε ειδικές εκδόσεις για DVD-ROM. Μην ξεχνάτε ότι το Riven αποτέλεσε τη μεγαλύτερη εμπορική επιτυχία του 1997, και η εταιρία στοχεύει να χτυπήσει την παρθένα αγορά των DVD-ROMs.

Σημειώστε και το ακόλουθο ως σημείο των καιρών. Το INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE λέγεται ότι θα απαιτεί 3D acceleration card!!! Να το δω και να μην το πιστέψω. Οσοι πάντως το περιμένετε με μεγάλη αγωνία σημειώστε ότι είναι ένα κλασικό 3D arcade/adventure στο στιλ του Tomb Raider, με πιο ενισχυμένο το puzzle solving μέρος του παιχνιδιού. Εξάλλου με την κυκλοφορία του η LucasArts αυτή την αγορά θέλει να χτυπήσει και μάλιστα να πάρει τα πρωτεία της.

Υπάρχει ένα τεράστιο θέμα σχετικά με τα adventures και τις εξελίξεις στο χώρο, αλλά σε αυτό θα αναφερθούμε στο επόμενο τεύχος σχεδόν αποκλειστικά.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

PC Spy

Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

CARMAGEDDON II

CARMAGEDDON 2

από την SCI

Τελικά δεν είναι καθόλου φρόνιμο να κυκλοφορείς πεζός στην εποχή μας. Από τη μία οι Ελληνες οδηγοί, που δεν εμπνέουν και ιδιαίτερη εμπιστοσύνη, και από την άλλη η γνωστή μας SCI, που επιμένει πως στον κόσμο του Carmageddon οι διαβάτες δεν έχουν θέση... όρθιοι. Το Carmageddon μπορεί να έγινε γρήγορα μεγάλη επιτυχία, ωστόσο "μαγνήτισε" τα πυρά της λογοκρισίας από την πλειονότητα των ΜΜΕ (προσωπικά δυσκολεύομαι να ξεχάσω τη δακρύβρεχτη, τύπου "πού βαδίζει η νεολαία μας" εκπομπή γνωστού καναλιού). Ομως η SCI δεν έδειξε να ενοχλείται ιδιαίτερα (άλλωστε ο αρνητικός θόρυβος που προκάλεσε το παιχνίδι ήταν ένα είδος διαφήμισης για την ίδια), έτσι το Carmageddon 2 βρίσκεται προ των -ψηφιακών μας- πυλών.

Το πρώτο που θα παρατηρήσει κάποιος βλέποντας τα συνοδευτικά screenshots είναι τα βελτιωμένα γραφικά. Το παιχνίδι οπτικά δείχνει καλύτερο από τον προκάτοχό του, με όμορφα πολυγωνικά γραφικά και μεγάλο βαθμό λεπτομέρειας. Σύμφωνα με την εταιρία, θα περιέχει βελτιωμένα ειδικά εφέ (το αίμα θα ρέει άφθονο, προς ικανοποίηση των αιμοδιψών, αιμοσταγών και λοιπών PC gamers), βελτιωμένο resolution οθόνης και υψηλότερο frame rate. Φυσικά, το Carmageddon 2 θα υποστηρίζει κάρτα 3D accelerator (3Dfx και Direct 3D συμβατές). Επίσης θα συναντήσετε νέα αυτοκίνητα, ενώ οι άτυχοι περαστικοί θα είναι περισσότερο... δραστηριοποιημένοι. Θα τους δείτε να απομακρύνονται από το αυτοκίνητό σας, να ικετεύουν για έλεος (φυσικά εσείς, ως αναγνώστες του "PCM", δεν θα δείξετε ελάχιστο), να αυτοκτονούν (!!!) κ.ά.



Το παιχνίδι θα προσφέρει ορισμένα άκρως θεαματικά στιγμιότυπα, όπως το να περνάτε μέσα από μεγάλα τζάμια -σας βλέπω σαν ταύρους σε υαλοπωλείο- και μικρά κτίρια. Η SCI φαίνεται να έχει δώσει σημαντική βαρύτητα στο interactive περιβάλλον, το οποίο θα κάνει το gameplay "ολίγον τι" θεαματικό. Η ίδια η εταιρία το χαρακτηρίζει "fully smashable" (σε ελεύθερη μετάφραση, θα μπορείτε να καταστρέψετε το καθετί), οπότε φαντάζεστε τι έχει να γίνει...

Επίσης, πάντα κατά τα λεγόμενα των διαφημιστών, αυτή τη φορά το gameplay δεν θα θέλει τον παίκτη απλώς να τρέχει σαν μανιακός, αλλά θα απαιτεί και λίγο περισσότερη ικανότητα στην οδήγηση. Τώρα τι ικανότητα χρειάζεται για να πατήσετε ορισμένους πολυγωνικούς τύπους ή να τσακίσετε μια τζαμαρία θα το διαπιστώσουμε την ώρα του review. Σημειώστε ότι η στιγμή αυτή λίγο απέχει, αφού το παιχνίδι αναμένεται τον ερχόμενο Νοέμβριο - αν όμως το Press kit "σκάσει μύτη", θα σπεύσουμε να σας ενημερώσουμε περαιτέρω. Κατά τα σημεία της εποχής, το Carmageddon 2 θα απαιτεί διό-





λου ευκαταφρόνητο hardware για να τρέξει. Για τους κατόχους μιας 3D κάρτας ένας P-133 θα είναι αρκετός, ενώ για τους μη προνομιούχους 166 MHz θα είναι απαραίτητα. Αμφότεροι οι επεξεργαστές θα θυμούνται τα... δολοφονημένα πολύγωνα με 32 MB RAM. Τέλος, το παιχνίδι θα υποστηρίζεται και από τα Windows 98. Οσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet απευθυνθείτε στη διεύθυνση της SCI: http://www.sci.co.uk/flash.html για τυχόν νέες πληροφορίες.

Του Σωτήρη "Carmageddon" Μπέλλου

MORTAL KOMBAT 4

από τη Midway

"Finish him!" Μήπως προτιμάτε: "Fatality"; 'Η μήπως σας φτιάχνει ένα μακρόσυρτο ουρλιαχτό πόνου (αν δεν καταλάβατε, ακούγεται κάπως έτσι: "Αααααααααρρρργκγκγκ!!!"). Σε κάθε περίπτωση πάντως, όλες οι αγαπημένες... φράσεις των πασίγνωστων Mortal θα ηχήσουν για άλλη μία φορά στα αυτιά σας. Ετοιμαστείτε λοιπόν για το beat'em up των beat' em up, το Mortal Kombat 4!

Τα Mortal Kombat, εκτός της εκρηκτικής δράσης και της άφθονης βίας (για όσους δεν γνωρίζουν, που δεν το νομίζω, μιλάμε για ατέλειωτους κουβάδες αίμα), παρουσιάζουν κι ένα άλλο σπάνιο φαινόμενο. Είναι από τις λίγες σειρές όπου κάθε sequel που κυκλοφορεί αναδεικνύεται κλάσεις ανώτερο από τον προκάτοχό του. Η αρχή έγινε με το MK1 και χιλιάδες παίκτες ενέδωσαν στον πειρασμό που άκουγε στο όνομα Fatalities. Η συνέχεια ήταν καταιγιστική με το φοβερό MK2, ενώ κορυφώθηκε με το ανεπανάληπτο MK3. Α, να μην ξεχάσουμε και το Trilogy, που εκτός του ότι ήταν το μόνο Mortal που δεν συνοδευόταν από κάποιο αριθμό, παρουσίαζε όλους τους τυπάδες που είχαν περάσει από τους προηγούμενους MK τίτλους.

Η εν λόγω σειρά τυγχάνει ιδιαίτερης εκτίμησης από την πλειονότητα των συντακτών μας (ίσως γιατί σκηνές του παιχνιδιού αποτελούν καθημερινότητα για τα γραφεία του "PCM", ιδίως όταν ένας συντάκτης αργεί να παραδώσει τα άρθρα του, οπότε βρίσκει τραγικό θάνατο από τον "λέγε με και Goro" Βαγγέλη), συνεπώς φαντάζεστε τι επακολούθησε όταν μια πρώιμη έκδοση του παιχνιδιού έφτασε στα γραφεία μας: μικροπανικός, ιαχές επευφημίας και, φυσικά, το καθιερωμένο διπλό με συνάδελφο (δυστυχώς τις έφαγα άγρια, αλλά υπάρχουν ισχυρές δικαιολογίες, έτσι, φίλτατε κ. Παράσχη;).



Το παιχνίδι δείχνει άξιος απόγονος της ένδοξης σειράς. Σημειώστε όμως πως όσα ακούγατε περί 3D γραφικών δίνουν μόνο τη μισή αλήθεια. Η τρίτη διάσταση είναι μεν απολύτως εμφανής στο background, όμως όσον αφορά στους χαρακτήρες τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Οι ήρωες κατά τη μεγαλύτερη διάρκεια της μάχης εμφανίζονται ως ένα κράμα 2D/3D γραφικών. Εντάξει, δεν είναι ακριβώς δισδιάστατοι, όπως στα προηγούμενα Mortal, αλλά ούτε και τόσο... τρισδιάστατοι, όπως π.χ. στο Virtua Fighter. Η αλήθεια είναι πως τα μεν μοντέλα είναι τρισδιάστατα, όμως η κάμερα που χρησιμοποιείται τα καταγράφει κατά τέτοιο τρόπο ώστε τις περισσότερες φορές να ακολουθούν το 2D πρότυπο των προηγούμενων MK. Πάντως η δράση είναι... πολυδιάστατη και τρομερά γρήγορη, ιδίως με τη χρήση μιας 3D κάρτας. Τα γραφικά είναι κορυφαία όπως πάντα, ενώ το animation... κινείται σε υψηλά επίπεδα ποιότητας. Οι χαρακτήρες θα μπορούν πλέον να χρησιμοποιούν και όπλα, ενώ τα fatalities είναι περισσότερο αιμοβόρα και εντυπωσιακά από





ποτέ. Μερικοί νέοι τύποι έχουν κάνει την εμφάνισή τους, ενώ ορισμένοι γνωστοί μας (όπως ο Scorpion, ο Sub Zero και ο Johnny Cage) έχουν διατηρηθεί (όχι, ρε παιδιά, η Midway "σούταρε" τον αγαπημένο μου Nightwolf, πώς θα νικήσω τον κολλητό μου τώρα; Περισσότερα δεν γράφουμε (έτσι, για να μείνετε σε αγωνία), αφού η ώρα της κρίσης (βλ. review) δεν θα αργήσει. Μέχρι τότε, προετοιμαστείτε ψυχολογικά - ξέρετε, σπάστε στο ξύλο κανέναν φίλο σας, το αδερφάκι σας κ.λπ.

Του Σωτήρη "Nightwolf" Μπέλλου

SWORDS & SORCERY

από τη Virgin

Λοιπόν, φαίνεται ότι αυτός ο μήνας είναι πολύ ελπιδοφόρος για το μέλλον των RPGs. Ηδη έχουν ανακοινωθεί αρκετές μελλοντικές κυκλοφορίες, με το Swords & Sorcery να ξεχωρίζει εντυπωσιακά. Πίσω από αυτό το όνομα βρίσκεται ο D.W. Bradley, υπεύθυνος για τα Wizardy 5, 6 και 7.

Τα πρώτα δείγματα γραφής του παιχνιδιού είναι θετικά και κάνουν λόγο για εντυπωσιακό Direct 3D περιβάλλον, υποβλητική hardcore RPG ατμόσφαιρα κι έναν μεγάλο, φανταστικό κόσμο, που κυριαρχείται από πολλές διαφορετικές φυλές, μαγεία και πλήθος αντικειμένων (artifacts). Το πρώτο από τα προαναφερθέντα στοιχεία καθίσταται σαφές από τα screenshots. Τα γραφικά δείχνουν φοβερά. Ομορφα χρώματα, άψογο rendering, φοβερά textures και μεγάλη δόση λεπτομέρειας. Δεν θα μπορούσαμε εξάλλου να περιμένουμε τίποτε λιγότερο, ειδικά στην εποχή της 3D επιτάχυνσης. Το εντυπωσιακό όμως είναι ότι το παιχνίδι θα σας δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθείτε την ομάδα σας σε δράση μέσα από οπτική τρίτου προσώπου - ελπίζω να μην παραγκωνιστεί πλήρως η, κλασική για τα RPGs, οπτική πρώτου προσώπου. Ενδιαφέρον χαρακτηριστικό, που δείχνει ότι το Swords & Sorcery μάλλον φιλοδοξεί να προσελκύσει και μεγάλο ποσοστό των action gamers, εκτός δηλαδή από τους φανατικούς RPG-άδες.





Αναφορικά με το σενάριο του παιχνιδιού, οι πληροφορίες που δίνονται από τη Heuristic Park (την προγραμματιστική ομάδα του S&S) είναι λιτές. Βρισκόμαστε πολλά χρόνια πίσω, πριν ακόμα και από την εποχή του βασιλιά Αρθούρου, σε ένα μυστηριώδες και σκοτεινό βασίλειο. Φυσικά οι λέξεις "μυστηριώδες", "σκοτεινό" και "πολλά χρόνια πίσω" μας παραπέμπουν άμεσα σε έναν μοχθηρό και σατανικό μάγο. Μεταξύ αυτού και μιας άγνωστης, αινιγματικής πλευράς (ονόματα και καταστάσεις δεν γνωρίζουμε) μεσολαβεί μια ανίερη συμμαχία με σκοπό την αιώνια ζωή.

Ποια είναι αυτή η άγνωστη δύναμη; Τι σκοπό θα έχει η ομάδα σας στο όλο σκηνικό; Γιατί το βασίλειο στο οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι κρύβει τόσα αναπάντητα ερωτηματικά; Τι ρόλο παίζει το μυστηριώδες ξίφος, για το οποίο ακούγονται τόσο πολλοί ψίθυροι; Θα πάρει επιτέλους η Ελλάδα το Παγκόσμιο Κύπελλο; Για τις απαντήσεις στα ανωτέρω θα πρέπει να περιμένουμε μέχρι τον ερχόμενο Οκτώβριο (την τελευταία απάντηση προφανώς δεν θα μάθουμε ποτέ...), αφού η πλοκή του S&S καλύπτεται από μεγάλη μυστικότητα. Εξυπνη κίνηση από τον Bradley. Ερεθίζει τη φαντασία του gamer και ενδυναμώνει το ενδιαφέρον του. Βέβαια για να προβεί σε κάτι τέτοιο, σημαίνει ότι το υλικό που έχει στα χέρια του είναι τουλάχιστον καλό, οπότε περιμένετε με αγωνία.

Σχετικά με το gameplay, οι πληροφορίες που δίνονται είναι, ευτυχώς, περισσότερο κατατοπιστικές. Αντίθετα με τα τελευταία RPGs, που θέλουν τον παίκτη να χειρίζεται μόνο έναν ήρωα, στο S&S η γνωστή μας ομάδα έχει επανέλθει στο προσκήνιο (καιρός δεν ήταν;). Εχει δοθεί έμφαση στη δημιουργία των χαρακτήρων, μέσα από μεγάλο αριθμό επιλογών. Προσωπικά θεωρώ ότι ένα αληθινό RPG ξεκινά από αυτό το σημείο. Οσο περισσότερες επιλογές δίνονται στον παίκτη τόσο μεγαλύτερο βάθος αναμένεται στο gameplay. Στο S&S, η ομάδα σας συντίθεται μέσα από επιλογές που αφορούν σε δέκα φυλές και κλάσεις. Κάθε μέλος της έχει skills και στατιστικά σε ποικίλα πεδία, που βελτιώνονται ανάλογα με το experience. Μέσα στις δυνατότητές σας θα είναι η δημιουργία (και η επωνυμία!) του δικού σας μαγικού αντικειμένου.

Ερχόμαστε λοιπόν στο επίμαχο ερώτημα, που δεν είναι άλλο από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού στις μάχες. Στο S&S οι μάχες έχουν και real time αλλά και turn based δομή, ανάλογα με την επιλογή σας! Και στις δύο περιπτώσεις το σκηνικό προωθείται κινηματογραφικά. Θα βλέπετε σχεδόν τα πάντα που θα λαμβάνουν χώρα στο πεδίο μάχης, μέσα από τα ανάλογα 3D cinematics που προσφέρει μια accelerator κάρτα. Οσο για το αν υπάρχουν multiplayer

δυνατότητες... ε, καλά, αυτό έλειπε να μην υπήρχαν. Θα μπορείτε να συνεργαστείτε με άλλους παίκτες-χαρακτήρες σχηματίζοντας μια on-line ομάδα και να παίξετε ολόκληρο το σενάριο του παιχνιδιού κατ' αυτό τον τρόπο. Cool!

Το παιχνίδι είναι προκλητικά ενδιαφέρον. Ομορφα γραφικά, μυστήριο στην πλοκή και μεγάλες multiplayer δυνατότητες δείχνουν ικανά για την επιτυχία του. Φυσικά, μόλις κυκλοφορήσει στη χώρα μας θα του αφιερωθεί το σχετικό (αναλυτικό, ενημερωτικό, αποκαλυπτικό, υπέροχο κ.λπ.) review.

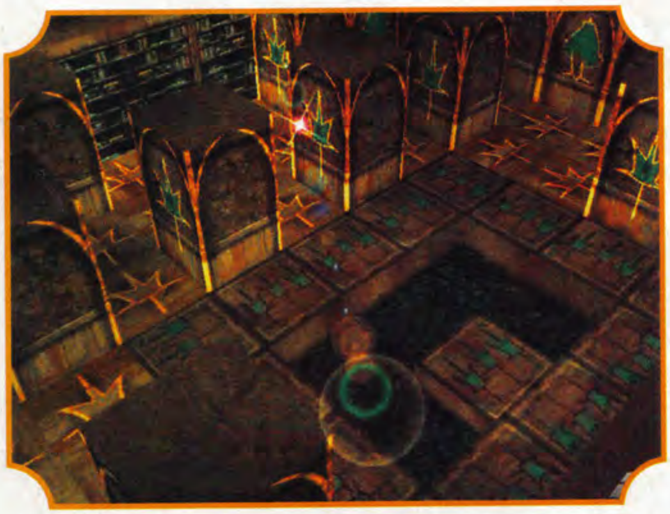
Του Σωτήρη Μπέλλου

SOULBRINGER

από την Gremlin

Αυτό το φαινόμενο με τα RPGs στα PCs είναι πράγματι απορίας άξιο. Σπάνια κυκλοφορούν αξιόλογα παιχνίδια του είδους, αλλά όποτε συμβαίνει κάτι τέτοιο, οι τίτλοι τους φιγουράρουν ανάμεσα στα top της χρονιάς. Παραδείγματα υπάρχουν αρκετά: Daggerfall, Diablo, Fallout - εκπληκτικά παιχνίδια, που δυστυχώς για εμάς τους gamers παρουσιάζονται... ανά έτος. Το Soulbringer φιλοδοξεί να... συνεχίσει τον ανωτέρω κανόνα και, βλέποντας τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που το συνοδεύουν, θεωρώ πως μάλλον θα τα καταφέρει.

Πολλά χρόνια πριν, ένα μυθικό πρόσωπο γνωστό ως Harbringer, ορκίστηκε αιώνιος εχθρός των επτά Demon Lords. Στη



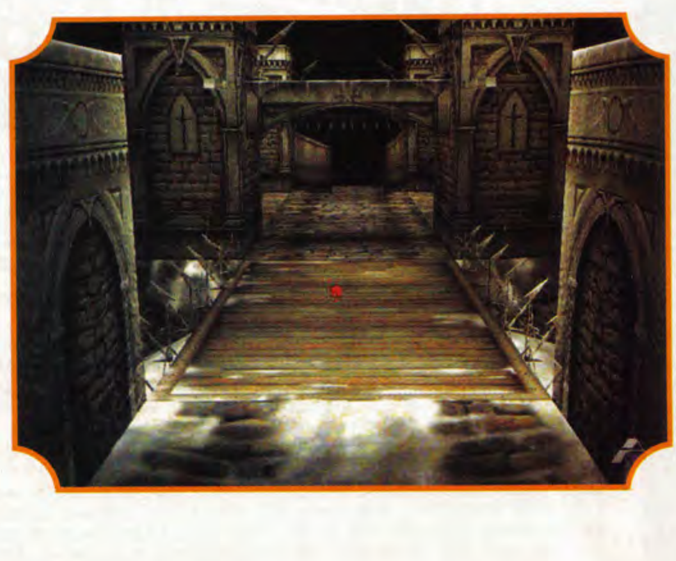
προσπάθειά του να τους καταστρέψει, αμέλησε τον πρώτο κανόνα των RPGs: "Ενας δαίμονας δεν σκοτώνεται, αλλά εξορίζεται μόνιμα (banish), αν καταστραφεί η ψυχική του υπόσταση." Φαίνεται πως ο τύπος δεν έπαιζε και πολύ Daggerfall και τις συνέπειες της αμέλειάς του θα πληρώσουμε όλοι μας. Οι επτά Δαίμονες είναι πια πανίσχυροι και κυρίαρχοι του Σκότους. Εδώ θα πρέπει να επέμβει δυναμικά ο ήρωας και, συνεχίζοντας από εκεί όπου σταμάτησε ο Harbringer, καλείται να δώσει τέλος στην περίοδο του Σκότους - τουλάχιστον μέχρι το sequel! Ο ήρωας του Soulbringer θα έχει πολεμικές (Warrior) αλλά και μαγικές (Warlock) ικανότητες, ενώ θα παρουσιάζει μια τάση προς τη σκοτεινή πλευρά (Necromancer). Ετσι, θα μπορεί να συνομιλεί με τα πνεύματα των νεκρών που θα συναντά (το μεταφυσικό δεν θα μπορούσε να λείψει), τα οποία θα του δίνουν πολύτιμες συμβουλές, συνήθως με κάποιο αντίκρισμα (π.χ. κάποια αποστολή που θα πρέπει να εκπληρώσετε). Για τις πολεμικές κινήσεις του ήρωα έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική του motion capture, δίνοντάς τους ρεαλισμό και σημαντική ποικιλία. Το ίδιο εντυπωσιακή δείχνει η μαγεία, η οποία άλλωστε θα είναι διάχυτη σε όλο το παιχνίδι. Φυσικά, τόσο η μαγεία όσο και οι πολεμικές ικανότητες καθορίζονται από το experience, που διαβαθμίζει και τα ανάλογα skills.

Η πλοκή του Soulbringer θυμίζει την αντίστοιχη του Daggerfall. Είναι μη γραμμική, που σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα σε συγκεκριμένη σειρά για να τελειώσετε το παιχνίδι. Αρκετά από τα πρόσωπα που θα συναντήσετε αποτελούν την αρχή αντίστοιχων μικρών σεναρίων, μέσω μιας αποστολής που θα σας αναθέσουν. Το αποτέλεσμα είναι περισσότερες ώρες καθαρού gameplay, όπως μόνο ένα αληθινό RPG ξέρει να προσφέρει - και μέχρι στιγμής το Soulbringer δείχνει πραγματικό RPG.

Ομως ένα παιχνίδι της εποχής μας δεν θα μπορούσε να μην έχει να επιδείξει εντυπωσιακά γραφικά. Ο κόσμος του Soulbringer είναι πλήρως τρισδιάστατος, λεπτομερώς σχεδιασμένος και εκμεταλλεύεται τα προνόμια των 3D επιταχυντών. Ομορφοι φωτισμοί, κάμερα που παρακολουθεί τη δράση από πολλές γωνίες και σκοτεινό, γοτθικό περιβάλλον προαναγγέλλουν εθιστική ατμόσφαιρα. Η Gremlin επίσης υπόσχεται ιδιαίτερα "έξυπνη" τεχνητή νοημοσύνη των computerized αντιπάλων. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι έως και 50 "κακοί" θα μπορούν ταυτόχρονα να λαμβάνουν ξεχωριστές αποφάσεις, βασισμένες σε όσα διαδραματίζονται γύρω τους. Πιο απλά, να περιμένετε τον υπολογιστή απρόβλεπτο, τουλάχιστον σε μεγάλο βαθμό.

Το Soulbringer δείχνει ικανό να κερδίσει και τους λάτρεις των εντυπωσιακών γραφικών αλλά και τους hardcore RPG-άδες, με το εντυπωσιακό βάθος στο gameplay που υπόσχεται. Γραφικά που μαγεύουν, πλοκή τύπου Daggerfall και κλασική δομή RPG (με skills, spells, levels κ.τ.λ.) είναι αρκετά - τουλάχιστον για εμένα. Οσο για την ώρα του αναλυτικού review, αυτή δεν είναι μακριά. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στο εξωτερικό από στιγμή σε στιγμή.

Του Σωτήρη "NewsBringer" Μπέλλου



Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 200 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (2) **HELLFIRE**
(SIERRA)
2 (1) **DIABLO**
(BLIZZARD)
3 (-) **X-FILES: THE GAME**
(FOX INTERACTIVE)
4 (-) **MIGHT & MAGIC VI**
NEW WORLD COMPUTING
5 (4) **BLACK DAHLIA**
(TAKE 2 SOFTWARE)

ACTION

1 (2) **QUAKE II**
(id)
2 (-) **CROC**
(FOX INTERACTIVE)
3 (3) **GRAND THEFT AUTO**
(BMG)
4 (1) **TOMB RAIDER II**
(CORE DESIGN)
5 (5) **TOMB RAIDER**
(CORE DESIGN)

STRATEGY

1 (1) **STARCRAFT**
(BLIZZARD)
2 (2) **RED ALERT**
(WESTWOOD)
3 (3) **AGE OF EMPIRES**
(MICROSOFT)
4 (4) **HEROES OF MIGHT & MAGIC**
(NEW WORLD COMPUTING)
5 (-) **COMMANDOS**
(EIDOS)

SIMULATION

1 (1) **FIFA/WORLD CUP '98**
(ELECTRONIC ARTS)
2 (3) **NBA LIVE '98**
(ELECTRONIC ARTS)
3 (4) **X-WING vs TIE FIGHTER**
(LUCASARTS)
4 (-) **TEST DRIVE 4**
(ACCOLADE)
5 (5) **THEME HOSPITAL**
(BULLFROG)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Παιχνίδι	Εταιρεία	Κατηγορία	
1	-	**Starcraft (1)**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆
2	▲	**Red Alert (6)**	(WESTWOOD)	STRATEGY	10 ☆☆☆☆☆
3	▼	**FIFA/World Cup '98 (2)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
4	▲	**Age of Empires (8)**	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆☆☆☆
5	-	**Hellfire (5)**	(SIERRA)	ADVENTURE	☆☆☆
6	▼	**Diablo (3)**	(BLIZZARD)	ADVENTURE	10 ☆☆☆☆☆
7	▲	**Heroes of Might & Magic II (9)**	(NEW WORLD COMPUTING)	STRATEGY	☆☆☆
8	▼	**Quake II (7)**	(id)	ACTION	☆☆☆☆☆☆☆☆
9	▲	**Commandos**	(EIDOS)	STRATEGY	☆
10	▲	**Warcraft II**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Το Starcraft και πάλι στην πρώτη θέση, όπως ήταν άλλωστε αναμενόμενο. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν αρκετές ανακατατάξεις που αξίζει να σημειωθούν, όπως αυτή του FIFA/WORLD CUP '98 που από τη δεύτερη θέση έπεσε στην τρίτη (ε, τελείωσε και το Mundial, οπότε πάει, σας πέρασε η όρεξη για ποδόσφαιρο), αυτή του Red Alert, που από την έκτη θέση σκαρφάλωσε στη δεύτερη, ή αυτή του Age of Empires, που από την όγδοη θέση πέρασε στην τέταρτη και κερδίζει συνεχώς ψήφους. Ακόμα υπάρχουν το Diablo που, ενώ είναι πάντα στο TOP 10 μας, ανεβοκατεβαίνει σαν ασανσέρ και το αδερφάκι του το Hellfire που παραμένει σταθερό, καθώς και δύο νέες είσοδοι, αυτή του εξαιρετικού Commandos και του παλαιότερα "μόνιμου κατοίκου" του TOP TEN μας Warcraft II (ένας φίλος ήρθε απ' τα παλιά).

TOP 5 Καταστημάτων

#	Παιχνίδι	Εταιρεία
1	**Commandos**	(Eidos)
2	**FIFA World Cup '98**	(Electronic Arts)
3	**X-Files: The Game**	(Fox Interactive)
4	**Age of Empires**	(Microsoft)
5	**Tomb Raider II**	(Core Design)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ

"Η αγορά εκπαιδευτικού λογισμικού ζητά νέα και πιο πρωτοποριακά στοιχεία, τα οποία είμαστε σε θέση να προσφέρουμε."

Πολλά και ενδιαφέροντα ήταν τα όσα μας είπε ο κ. Γρηγόρης Κωνσταντόπουλος, διευθυντής της Keystone, σχετικά με τα εκπαιδευτικά προγράμματα στα οποία ειδικεύεται η εταιρία. Ας δούμε όμως τη συνέντευξη που μας παραχώρησε για το τόσο επίκαιρο -ενόψει της νέας σχολικής σαιζόν- θέμα.



Σ τόχος μας είναι να κατασκευάσουμε ένα εργαλείο δουλειάς, το οποίο θα μπορεί να αποτελέσει συμπλήρωμα της μελέτης. Πιστεύω ότι συμβάλαμε στο να δώσουμε και μία παιδαγωγική άποψη, όσον αφορά στο πώς βλέπουμε το λογισμικό να εντάσσεται στη διαδικασία εκπαίδευσης του μαθητή. Γι' αυτό και παράγουμε βιβλίο μαζί με CD-ROM.

PC Master: *Πώς ξεκίνησε η Keystone και σε ποιους τομείς ειδικεύεται;*

Γρηγόρης Κωνσταντόπουλος: Η Keystone ξεκίνησε το 1994 και, όπως κάθε νέα εταιρία, προχώρησε σε ανάπτυξη εφαρμογών κατά παραγγελία. Γύρω στα 1995 ο προσανατολισμός της στράφηκε προς ένα νέο, αναπτυσσόμενο τμήμα της αγοράς Πληροφορικής και πιο συγκεκριμένα στο χώρο του εκπαιδευτικού λογισμικού. Μία από τις σημαντικότερες δουλειές μας είναι η multimedia παραγωγή "Ελληνική Βιομηχανία & Οικονομία", προϊόν συνεργασίας με την εταιρία Multi Press, η οποία βρίσκεται στην τέταρτη έκδοσή της και είχε πολύ μεγάλη απήχηση στο κοινό, ενώ διανεμήθηκε από το περιοδικό του Βιομηχανικού Επιμελητηρίου Αθηνών. Από τη δεύτερη έκδοση η εφαρμογή βρίσκεται παράλληλα και σε site στο Internet, όντας η μεγαλύτερη και πολυπλοκότερη Web εφαρμογή στην Ελλάδα. Ξεκινώντας την παραγωγή τίτλων με εκπαιδευτικό χαρακτήρα, συναντήσαμε ανυπέρβλητα προβλήματα περιορισμών (όσον αφορά στον όγκο της ύλης, την ταχύτητα και την ευελιξία) από τα συνήθη εργαλεία παραγωγής multimedia τίτλων (Turbo και Director) και για το λόγο αυτό προχωρήσαμε στη συγγραφή δικού μας κώδικα λογισμικού, με πρώτα αποτελέσματα την ιστορία (3ης και 4ης δέσμης) και την πολιτική οικονομία (4ης δέσμης), ενώ θα ακολουθήσουν τα μαθηματικά, η φυσική και η βιολογία.

PCM: *Πώς προέκυψε η ιδέα για το Unigate και την παραγωγή φροντιστηριακών βοηθημάτων για τις γενικές εξετάσεις;*

Γ.Κ.: Μια καινούρια εταιρία είναι προτιμότερο να εισέλθει σε μια αναπτυσσόμενη αγορά, ώστε να αναπτυχθεί μαζί της, παρά να προσπαθήσει να εισχωρήσει σε μια ήδη κατειλημμένη και κορεσμένη αγορά. Η αγορά εκπαιδευτικού λογισμικού ζητά νέα και πιο πρωτοποριακά στοιχεία, τα οποία είμαστε σε θέση να προσφέρουμε. Άλλωστε, η σχετική έλλειψη ανάλογων τίτλων (ειδικά για τη Β' και Γ' λυκείου) μας προέτρεψε να προσπαθήσουμε να προσφέρουμε κάτι νέο.

PCM: *Πώς ακριβώς έγινε η παραγωγή του Unigate;*

Γ.Κ.: Πρώτα απ' όλα, συνεργαστήκαμε με ειδικούς εκπαιδευτικούς με μεγάλη εμπειρία στην εκπαίδευση, τόσο στη δημόσια όσο και στην ιδιωτική, καθώς και με φροντιστές. Η εταιρία μας ασχολήθηκε με το λογισμικό, ενώ η ύλη έχει γραφτεί εξ ολόκληρου από τους ειδικούς. Το Unigate διαφέρει από τα τυπικά multimedia με την έννοια ότι, ενώ περιέχει πολυμέσα (ήχο, εικόνα, video, animation), δίνει περισσότερη έμφαση στη διαχείριση της πληροφορίας και τους μηχανισμούς αναφοράς που παρέχονται στο μαθητή. Στόχος μας είναι να κατασκευάσουμε ένα εργαλείο δουλειάς, το οποίο θα μπορεί να αποτελέσει συμπλήρωμα της μελέτης. Πιστεύω ότι συμβάλαμε στο να δώσουμε και μία παιδαγωγική άποψη, όσον αφορά στο πώς βλέπουμε το λογισμικό να εντάσσεται στη διαδικασία εκπαίδευσης του μαθητή. Γι' αυτό και παράγουμε βιβλίο μαζί με CD-ROM. Πιστεύουμε ότι ο μαθητής (καθώς και οποιοσδήποτε άλλος) δεν μπορεί να διαβάσει μακροσκελή κείμενα από τον υπολογιστή. Δεν επιδιώκουμε να αντικαταστήσουμε το βιβλίο,

αλλά να δώσουμε ό,τι αυτό δεν μπορεί να προσφέρει.

PCM: *Σε τι θα ωφελήσει έναν υποψήφιο η αγορά του προγράμματος;*

Γ.Κ.: Σίγουρα θα τον βοηθήσει πάρα πολύ στην οργάνωση της μελέτης του και την εξοικονόμηση χρόνου. Γίνεται ευρεία χρήση των hyperlinks και των ευρετηρίων της ύλης. Για παράδειγμα, στην πολιτική οικονομία ολόκληρη η ύλη αναπτύσσεται θεματικά, όπως και στο σχολικό βιβλίο, καθώς και αλφαβητικά, παρέχοντας έτσι στο μαθητή τη δυνατότητα να λύσει ανά πάσα στιγμή απορίες μέσω αυτού του βοηθήματος.

PCM: *Για να μιλήσουμε πιο πρακτικά, σε ό,τι αφορά την ιστορία, την οποία γνωρίζω καλύτερα (τριτοδεσμίτης γαρ!), πώς οργανώνεται το διάβασμα του υποψηφίου;*

Γ.Κ.: Το βιβλίο της ιστορίας για την 3η και 4η δέσμη είναι αρκετά δύσκολο στο διάβασμα. Το πρώτο που κάναμε ήταν ό,τι θα έκανε και ένας καλός φροντιστής, δηλαδή το ξαναγράψαμε, βασισμένοι πλήρως στην ύλη και το αναλυτικό πρόγραμμα, αλλά με έναν λίγο πιο εύληπτο τρόπο και με κάποιες διορθώσεις, υιοθετώντας μία καλύτερη κωδικοποίηση σε παραγράφους και τίτλους, ώστε να μπορεί να απομνημονεύεται καλύτερα (δυστυχώς, μέχρι σήμερα η απομνημόνευση είναι το κλειδί των εξετάσεων). Από εκεί και πέρα, δίνονται στο μαθητή απλές και συνδυαστικές ερωτήσεις στο βιβλίο, οι οποίες απαντώνται στο CD, για να προσπαθήσει να απαντήσει μόνος του και στη συνέχεια να καταφύγει στον υπολογιστή. Επειτα, υπάρχουν και οι λεγόμενες "διαλογικές ασκήσεις" (interactive), στις οποίες ο μαθητής καλείται να απαντήσει σε multiple choice ερωτήσεις και να συμπληρώσει κενά, ενώ ο υπολογιστής τον χρονομετρά και τον βαθμολογεί. Οι ασκήσεις αυτές προσιδιάζουν στο επερχόμενο σύστημα εξέτασης και μπορούν να αποτελέσουν ένα χρήσιμο "διαγνωστικό τεστ" και ταυτόχρονα ένα ευχάριστο παιχνίδι, με την προοπτική ο χρήστης να μαθαίνει παίζοντας. Υπάρχουν επίσης ευρετήρια προσωπικοτήτων και πληροφοριών (συνελεύσεις, συνθήκες κ.λπ.).

PCM: *Υπάρχει η προοπτική να χρησιμοποιείται το πρόγραμμα στα φροντιστήρια ή ακόμη και στα σχολεία;*

Γ.Κ.: Βρισκόμαστε σε συζητήσεις με αρκετά φροντιστήρια, ενώ κάποια ήδη έχουν προμηθευτεί αντίτυπα και διαθέτουν συγκεκριμένο χώρο με υπολογιστές για να χρησιμοποιείται από τους μαθητές μετά το μάθημα.

PCM: *Ποια είναι η μέχρι τώρα ανταπόκριση του κοινού;*

Γ.Κ.: Δυστυχώς δεν καταφέραμε να εκδώσουμε τους δύο τίτλους νωρίτερα, ώστε να είναι έτοιμοι στην αρχή του σχολικού έτους. Η ιστορία κυκλοφόρησε τον Μάιο, ενώ η πολιτική οικονομία ήταν έτοιμη στις αρχές Ιουλίου, κάτι που σημαίνει ότι η περίοδος δεν ήταν η πλέον ιδανική. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά σημεία, καθώς έχουμε παραγγελίες για μετά το καλοκαίρι, ενώ πιστεύουμε ότι το φθινόπωρο θα υπάρξει μεγάλη άνοδος στο ενδιαφέρον του κοινού.

PCM: *Αναφερθήκατε στη συμβολή της Πληροφορικής στην εκπαίδευση. Πιστεύετε ότι τα πολυμέσα είναι η απάντηση στη στείρα απομνημόνευση που καλλιεργεί το σύστημα των γενικών εξετάσεων;*

Γ.Κ.: Το θέμα της απομνημόνευσης είναι περισσότερο θέμα εξέτασης των υποψηφίων. Με το καινούριο σύστημα νομίζω ότι βελτιώνεται η κατάσταση με τους νέους τύπους ερωτήσεων και το τεστ δεξιοτήτων, καθώς περιορίζεται ο παράγοντας απομνημόνευση προς όφελος της κριτικής σκέψης. Η Πληροφορική βοηθά σημαντικά στη μελέτη και την κατανόηση των εννοιών και του εκπαιδευτικού περιεχομένου.

PCM: *Η πειρατεία είναι μία σημαντική πτυχή για κάθε multimedia παραγωγή. Πώς την αντιμετωπίζετε;*

Γ.Κ.: Ακόμη δεν έχουμε έρθει αντιμέτωποι με προβλήματα, αλλά είναι αναπόφευκτο το ότι κάποια στιγμή θα προκύψουν και αυτά. Εχουμε πάρει μέτρα με τη χρήση ιδικού μας συστήματος κωδικού, τον οποίο δίνουμε στο χρήστη. Ωστόσο είμαστε ρεαλιστές και γνωρίζουμε ότι κάποια στιγμή θα καταστεί ανίσχυρος, οπότε θα απαντήσουμε με κάτι πιο σύνθετο. Είναι ένα πρόβλημα που θίγει όλη την αγορά λογισμικού.

PCM: *Πώς βλέπετε ανάλογες προσπάθειες στην ελληνική αγορά πολυμέσων;*

Γ.Κ.: Είναι γεγονός ότι υπάρχουν αρκετές προσπάθειες στον τομέα του εκπαιδευτικού λογισμικού. Χωρίς να θέλω να υποτιμήσω κανέναν, νομίζω ότι υφίσταται πρόβλημα με τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται και τα οποία με τους περιορισμούς τους αναγκάζουν σε κάλυψη μικρού όγκου ύλης. Πιστεύω ότι από το σύνολο των εταιριών κάποιες θα ξεχωρίσουν, δημιουργώντας κάτι πιο ποιοτικό και ουσιαστικό, το οποίο θα είναι εργαλείο δουλειάς και όχι αντικείμενο στείρου εντυπωσιασμού.

PCM: *Ποια είναι τα μελλοντικά σχέδια της Keystone;*

Γ.Κ.: Θα γίνει προσπάθεια επέκτασης και σε άλλες βαθμίδες της εκπαίδευσης, καθώς και προώθησης του προγράμματος στο εξωτερικό. Κάποια στιγμή θα βγει στα μαθηματικά και την πολιτική οικονομία demo έκδοση στα αγγλικά, με σκοπό την πώλησή της σε χώρες του εξωτερικού. Εχοντας εμπειρίες και από την αμερικανική αγορά, γνωρίζουμε ότι υπάρχει και εκεί ενδιαφέρον και καλές προοπτικές να "σταθούν" αυτά τα προϊόντα (εκτός κι αν αύριο βγάλει η Microsoft κάτι αντίστοιχο!). Ισως το εργαλείο που αναπτύξαμε για τη συγγραφή των τίτλων αυτών να αποτελέσει ειδική έκδοση για τη συγγραφή ανάλογων προγραμμάτων. Υπάρχει, τέλος, η σκέψη να μεταφερθεί ολόκληρο το πρόγραμμα στο Internet και μέσω συστήματος Java να μπορεί κάποιος να δει την ύλη που τον ενδιαφέρει - όλα, όμως, θα εξαρτηθούν από το ενδιαφέρον που θα εκδηλωθεί.

Γιάννης Βογιατζής

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε μίνι-συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.



GAMEBUSTER

Αυτόν το μήνα η στήλη "Shopping" σας παρουσιάζει την αλυσίδα καταστημάτων Gamebuster. Ειδικευμένη στο ψυχαγωγικό software για όλα τα formats και διαθέτοντας πλήθος αξεσουάρ προκειμένου να απολαμβάνετε στο μέγιστο τα αγαπημένα σας παιχνίδια, η αλυσίδα έχει ήδη ξεχωρίσει. Γι' αυτό μη χάνετε καιρό! Διαβάστε γρήγορα για το Gamebuster Fan Club και δεν θα χάσετε!

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Η αλυσίδα καταστημάτων Gamebuster παρά τη σύντομη διάρκεια ζωής της στην ελληνική αγορά Πληροφορικής έχει καταφέρει να κάνει αίσθηση και να προσελκύσει το ενδιαφέρον του κοινού. Το τελευταίο γίνεται ολοένα πιο απαιτητικό, ζητώντας υψηλής ποιότητας υπηρεσίες και άριστη ενημέρωση από ένα κατάστημα Πληροφορικής, στοιχεία τα οποία φαίνεται ότι διαθέτουν στο έπακρο τα καταστήματα Gamebuster.

Εχοντας ως αφετηρία το "σωτήριον" έτος 1996, η αλυσίδα Gamebuster προσανατολίστηκε εξαρχής στο ψυχαγωγικό λογισμικό και σε όλα εκείνα τα καλούδια που υπόσχονται να ανεβάσουν την αδρεναλίνη σας στα ύψη. Ετσι, σε κάθε κατάστημα Multimedia Center της Gamebuster θα βρείτε όλους τους νέους gaming τίτλους τόσο για PC όσο και για όλα τα είδη consoles, με το PlayStation, το Saturn και το Nintendo 64 να έχουν την τιμητική τους. Για όλα αυτά τα "φονικά αντικείμενα ψυχαγωγίας" τα καταστήματα Gamebuster διαθέτουν πληθώρα αξεσουάρ, τα οποία θα διευκολύνουν το παιχνίδι σας ή θα σας επιτρέψουν να το κάνετε ακόμη πιο ρεαλιστικό. Μία μεγάλη ποικιλία αξιόπιστων joysticks, joypads, καρτών και άλλων χρήσιμων αντικειμένων σάς περιμένει στα Multimedia Centers για να διαλέξετε αυτό που σας ταιριάζει. Μάλιστα, η αλυσίδα Gamebuster μπορεί να σας υποστηρίξει και κατά την αγορά της gaming console ή του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας, αφού διαθέτει τα κατάλληλα περιφερειακά για την πλαισίωσή του.

Εκείνο που κάνει ιδιαίτερη αίσθηση στα Multimedia Centers είναι το υψηλό επίπεδο αισθητικής αρτιότητας και προσοχής που έχει δοθεί στους χώρους τους. Μπορεί το "περιτύλιγμα" να μη συμβαδίζει πάντα με το περιεχόμενο, στη συγκεκριμένη περίπτωση όμως ο χώρος αποτελεί το ιδανικό συμπλήρωμα των προϊόντων και των υπηρεσιών που προσφέρουν τα Game-





buster. Οι χώροι διακρίνονται για την τάξη και την οργάνωσή τους, την καλαισθησία και τη λειτουργική διαρρύθμισή τους, γεγονός που μας εξέπληξε θετικά όσον αφορά στην πορεία των computer shops στη χώρα μας.

Είναι γεγονός ότι το ολοένα αυξανόμενο κοινό που ασχολείται με υπολογιστές και κονσόλες απαιτεί "κάτι παραπάνω" από ένα κατάστημα και δεν αρκείται απλώς στα προϊόντα. Απαιτεί -και με το δίκιο του, θα συμπληρώναμε- χώρους ζεστούς και τακτοποιημένους, οι οποίοι σε προσκαλούν να ψάξεις (άρα και να αγοράσεις) και δεν σε απομακρύνουν. Απαιτεί επίσης άψογο service και φιλική εξυπηρέτηση, δύο στοιχεία που τα Multimedia Centers της Gamebuster διαθέτουν σε υψηλό βαθμό. Οι πωλητές είναι ενημερωμένοι γύρω από τις εξελίξεις στο χώρο της Πληροφορικής και ειδικότερα των παιχνιδιών, είναι δε σε θέση να τα αξιολογήσουν και να προτείνουν το καλύτερο σε κάθε πελάτη - όλοι γνωρίζουμε πόσο μετρά η γνώμη κάποιου ειδικού, όταν πρόκειται να αγοράσουμε ένα παιχνίδι που θα αποσπάσει ένα σεβαστό ποσό από το πορτοφόλι μας!

Εκείνο που κάνει ιδιαίτερη αίσθηση στα Multimedia Centers είναι το υψηλό επίπεδο αισθητικής αρτιότητας και προσοχής που έχει δοθεί στους χώρους τους. Μπορεί το "περιτύλιγμα" να μη συμβαδίζει πάντα με το περιεχόμενο, στη συγκεκριμένη περίπτωση όμως ο χώρος αποτελεί το ιδανικό συμπλήρωμα των προϊόντων και των υπηρεσιών που προσφέρουν τα Gamebuster.

Μία πολύ σπουδαία είδηση από τα Gamebuster Multimedia Centers είναι το γεγονός ότι, την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει ήδη εγκαινιαστεί το Gamebuster Fan Club, το οποίο αποτελεί την πρόταση της εταιρίας προς τους φανατικούς gamers που ζητούν περισσότερα πλεονεκτήματα και διευκολύνσεις κατά τις αγορές τους. Σύμφωνα με τον κ. Κριπαράκο, υπεύθυνο της εταιρίας: "Στο Gamebuster Fan Club θα έχουν τη δυνατότητα να εγγραφούν μέλη οι πελάτες όλων των καταστημάτων Gamebuster Multimedia. Με την εγγραφή θα αποκτήσουν την προσωπική τους κάρτα-μέλους, η οποία θα τους παρέχει τη δυνατότητα να αγοράζουν με έκπτωση ή με διακανονισμούς δόσεων καθώς και να δανείζονται, να δοκιμάζουν και να ανταλλάσσουν τους τίτλους της αρεσκείας τους". Μάλιστα, μάθαμε ότι στα μέλη θα προσφέρονται προνομιακές τιμές στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τις κονσόλες καθώς και σε επιλεγμένα αξεσουάρ. Η ιδέα είναι σπουδαία και είναι βέβαιο ότι θα βρει πολλούς υποστηρικτές, καθώς οι απανταχού gamers σίγουρα θα δουν με καλό μάτι τις συγκεκριμένες διευκολύνσεις εκ μέρους του Gamebuster Fan Club. Άλλωστε, το χόμπι μας δεν είναι από τα φθηνότερα και μια τέτοια πρωτοβουλία είναι σίγουρο ότι θα λειτουργήσει ως σημαντική βοήθεια για τους περισσότερους. Όσοι πιστοί, λοιπόν, τρέξτε να προλάβετε!

Ο κ. Κριπαράκος αναφέρθηκε και στα μελλοντικά σχέδια των Gamebuster: "Στόχος της εταιρίας που διαχειρίζεται τα καταστήματα Gamebuster Multimedia είναι η διεύρυνση της δραστηριότητάς της σε εθνικό επίπεδο μέσω της μεθόδου του franchising, έχοντας παράλληλα εξασφαλίσει την αποκλειστικότητα στα είδη που διαθέτει. Απώτερος στόχος της εταιρίας είναι να επεκταθεί σε ολόκληρη την ελληνική επικράτεια, με καταστήματα στην πρωτεύουσα κάθε νομού".

Τα εξειδικευμένα καταστήματα Gamebuster Multimedia είναι αυτή τη στιγμή πέντε στην Αθήνα και τέσσερα στην επαρχία. Πιο συγκεκριμένα, στην περιοχή της πρωτεύουσας καταστήματα υπάρχουν στη Νέα Σμύρνη (Ομήρου 41-43, τηλ.: 9310576), τη Νέα Ιωνία (Παλαιών Πατρών Γερμανού, τηλ.: 2719793), τον Πειραιά (Κουντουριώτου 166, τηλ.: 4113723), το Αιγάλεω (Σμύρνης 14 & Χρυσόστομου Σμύρνης γωνία, τηλ.: 5317240) και την Κηφισιά (Λ. Κηφισίας 92, τηλ.: 8084564). Επίσης, καταστήματα Gamebuster θα βρείτε στη Θεσσαλονίκη (Βασ. Όλγας 168, τηλ.: 031-414731), την Πάτρα (Γούναρη 107-109, τηλ.: 061-624583), το Κιάτο (Περιάνδρου 17, 0742-27747) και την Κόρινθο (Αδείμαντου 28, 0741-80208).

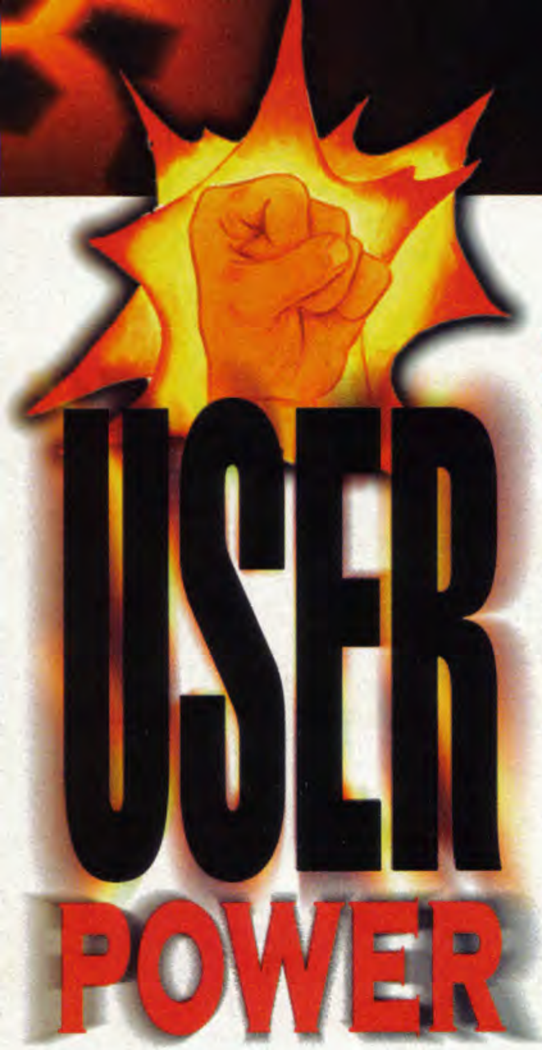
PC

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
Gamebuster

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Ψυχαγωγικό software

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Δείτε σχετικά στο κείμενο

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
Δείτε σχετικά στο κείμενο



ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΟ JURASSIC PARK

Φίλοι μας, σίγουρα πολλοί από εσάς θα αναρωτηθείτε ποια σχέση μπορεί να έχει η γνωστή ταινία του Steven Spielberg "Jurassic Park" με τις σελίδες του "PC Master". Κι όμως, όπως θα διαπιστώσετε διαβάζοντας την επιστολή του αναγνώστη της στήλης που δημοσιεύουμε αυτόν το μήνα, οι "τυραννόσαυροι" δεν λείπουν από την ελληνική αγορά Πληροφορικής, τυραννώντας -συχνά χωρίς έλεος- όσους από εμάς τυχαίνει να απευθυνθούμε σε αυτούς για κάποια αναβάθμιση που θέλουμε να κάνουμε στο άμοιρο PC μας. Τα στοιχεία του αναγνώστη που υπογράφει την επιστολή βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού.

Για "Θεσσαλονίκη-Αθήνα", όπως λέει και το ομώνυμο τραγούδι του Γιάννη Βαρδή, ξεκίνησε ο φίλος της στήλης, με ιερό και τίμιο, πλην όμως -όπως τελικά αποδείχτηκε- ανεκπλήρωτο σκοπό: Να γίνει ο ευτυχής κάτοχος ενός Pentium 2. Δείτε όμως τα παθήματά του όπως μας τα περιγράφει ο ίδιος:

"Ιδιαίτερα αγαπητοί συντελεστές και αναγνώστες του 'PC Master',

Επειτα από πολύωρη και βαθυστόχαστη σκέψη αποφάσισα να σας μεταφέρω τις εμπειρίες μου από το Jurassic Park της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής. Ερχόμενος, που λέτε, εις τας Αθήνας για τις εξετάσεις των στρατιωτικών σχολών (υποψήφιος γαρ), πήρα την απόφαση να εκμεταλλευτώ την ευκαιρία και να κάνω την πολυπόθητη αναβάθμιση σε Pentium 2. Εξετάζοντας μάλιστα τις τιμές στις διαφημίσεις των περιοδικών, διαπίστωσα ότι συμφέρει περισσότερο να αγοράσω ό,τι μου χρειάζεται από εδώ παρά από τη Θεσσαλονίκη όπου μένω. Χαρούμενος, λοιπόν, άρχισα να τριγυρίζω στην οδό Στουρνάρα (ή Στουρνάρη, όπως προτιμάτε) με τον πατέρα μου, ο οποίος είχε αναλάβει τα οικονομικά της υπόθεσης. Μπαίνουμε σε κάποια μαγαζιά και αρχίζουμε να ρωτάμε για προσφορές για το συνολάκι motherboard, ATX κουτί, μνήμη, CPU και CD-ROM drive. Σε κάποια στιγμή δοκιμάσαμε και σε γνωστή αλυσίδα καταστημάτων ηλεκτρικών ειδών, όπου κάποιος νεαρός πολύ πρόθυμα προσπάθησε να μας πείσει ότι η αναβάθμιση που θέλουμε να κάνουμε δεν συμφέρει και γι' αυτό καλύτερα θα ήταν να αγοράσουμε έναν ολόκληρο υπολογιστή (!!) της τάξης των 500.000 δραχμών (!!!). Αφού λοιπόν τον πείσαμε με τη σειρά μας πως δεν μας ενδιαφέρει η... χμ... προσφορά αυτή, ο νεαρός έκανε τον κόπο να ψάξει για τιμές αλλά δεν μπόρεσε να βρει καμιά εταιρία με το όνομα Legend που να κατασκευάζει τη μητρική QDI. Οταν του εξηγήσαμε ότι η QDI είναι η εταιρία και Legend V το μοντέλο που ψάχναμε, συμβουλεύτηκε τις κεντρικές αποθήκες και με απόγνωση μας απάντησε πως πρέπει να κάναμε λάθος καθώς τέτοιο μοντέλο δεν υπάρχει γιατί δεν... παράγεται(!!?!?!).

Συνεχίζοντας την αναζήτησή μας, καταλήξαμε σε γνωστό μαγαζί στο κέντρο της Αθήνας όπου τελικά μας εξυπηρέτησαν γρήγορα και αποτελεσματικά. Βέβαια, ο υπάλληλος μας πληροφόρησε πως έπρεπε να παραγγείλουμε τον επεξεργαστή, αφού εκείνη τη στιγμή δεν υπήρχε στο μαγαζί. Λόγω πίεσης χρόνου τού είπαμε πως θα πάρουμε τον επεξεργαστή από αλλού, τα υπόλοιπα τα φορτώσαμε στο αυτοκίνητο και βουρ στην Εθνική για Θεσσαλονίκη. Κάποια στιγμή όμως οι ευτυχείς αγοραστές (δηλαδή εμείς) θυμήθηκαν να ανοίξουν και τα κουτιά για να δουν τι έχουν μέσα ('άνοιξε, ρε Μήτσο, να θαυμάσουμε λίγο'). Μπορείτε να φανταστείτε τον τρόμο μας όταν διαπιστώσαμε πως ενώ το κουτί της μητρικής ήταν το σωστό, μέσα υπήρχε ένα άλλο μοντέλο της ίδιας εταιρίας; Για επιστροφή στην Αθήνα ούτε λόγος, αφού η πινακίδα της Λαμίας μάς είχε 'χαμογελάσει' πριν από μισή ώρα. Την επομένη, τηλέφωνο από Θεσσαλονίκη στο μαγαζί και αφού ο υπάλληλος άκουσε με έκπληξη (χμ!) την ιστορία, μας είπε να στείλουμε τη μητρική, να επιβεβαιώσει πως έγινε λάθος και να μας στείλει τη σωστή πίσω. Σε σχετική ερώτηση μας απάντησε πως 'ναι, επεξεργαστή έχω, θέλετε να σας τον στείλω κι αυτόν;' οπότε ας πάει και το παλιάμπελο... Στέλνουμε την πλακέτα την ίδια μέρα (courier για να ξεμπερδεύουμε γρήγορα), τηλεφωνούμε ύστερα από δύο μέρες για να επιβεβαιώσουμε ότι έφτασε και παίρνουμε και επιβεβαίωση ότι πράγματι έγινε λάθος και ότι θα στείλει τα πράγματα την ίδια μέρα. ***Από τότε μέχρι σήμερα που γράφω αυτό το γράμμα έχουν περάσει ούτε λίγο ούτε πολύ οκτώ (8) ημέρες και ακόμα περιμένω...***





Συμπεράσματα:

- Μην προσπαθήσετε να αγοράσετε hardware από πολυκαταστήματα. Ή θα γελάσετε ή θα βρείτε τον μπελά σας.

- Εξετάζετε πάντα on the spot τι παίρνετε από τα μαγαζιά. Για το καλό της ψυχικής σας υγείας...

- Ποτέ, μα ΠΟΤΕ μη δέχεστε να σας στείλουν τα ψώνια σας κατ' οίκον. Ασε που τις περισσότερες φορές η παράδοση με αντικαταβολή λέγεται 'ξέρεις, φιλάρα, στέλνουμε και στην επαρχία...'

Ολα αυτά δεν γράφτηκαν για να θίξω επιχειρήσεις και πρόσωπα, γι' αυτό άλλωστε και δεν γράφω ονόματα. Σκοπός μου είναι να προειδοποιήσω και όχι να θάψω. Πάρτε, λοιπόν, τα μέτρα σας και αποκτήστε και ένα καινούριο χόμπι: Κάνετε μια ξαφνική εισβολή σε πολυκατάστημα που πωλούν υπολογιστές μεταξύ ψυγείων και ηχοσυστημάτων και 'παίξτε' λίγο με τις γνώσεις του ταλαίπωρου υπαλλήλου. Αν είναι σχετικός, θα το καταλάβετε. Αν όχι... (Συγγνώμη, βρε παιδιά, αλλά έχω αρχίσει να αποκτώ απωθημένα.)

Και για να κλείσει επιτέλους αυτό το... σύντομο γράμμα, θα ήθελα να παρακαλέσω όσους μπορούν να βοηθήσουν να φτιάξουμε ένα λεξικό όρων Πληροφορικής αλλά με αδόκιμες (τουλάχιστον) μεταφράσεις και ορισμούς του τύπου Disk Drive: δισκετόφωνο. Οσοι έχουν κάτι να προτείνουν ας mail-ίσουν στο teras@rocketmail.com. Το τελικό αποτέλεσμα θα σταλεί σε όσους βοηθήσουν αλλά και στο περιοδικό (κύριε αρχισυντάκτα, κανονίστε την πορεία σας). Ευχαριστώ πολύ για το χρόνο και (ίσως) το χώρο σας.

Με φιλάκια,

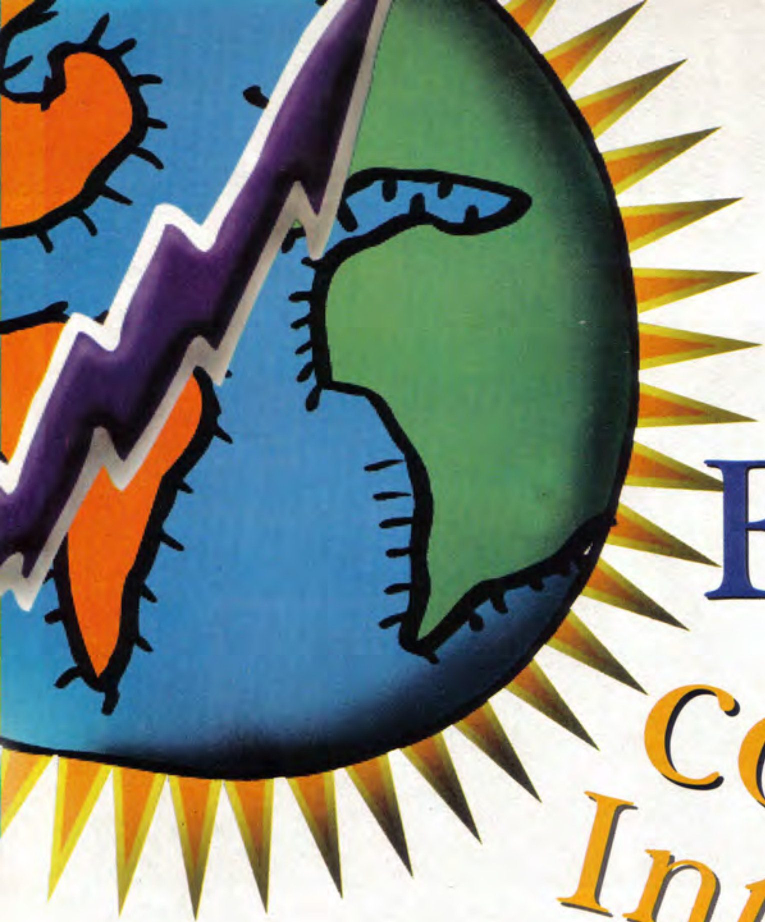
Τέρας"

Ποτέ λοιπόν γουρούνι στο σακί. Ελέγχετε ΠΑΝΤΟΤΕ εάν αυτό που παίρνετε είναι αυτό που έχετε ζητήσει και να είστε πολύ, μα πάρα πολύ επιφυλακτικοί απέναντι στον πωλητή που σας συνιστά κάτι διαφορετικό από αυτό που εσείς εκφράσατε την επιθυμία να αγοράσετε. Χωρίς να αποκλείεται η πιθανότητα να είναι ειλικρινής, καραδοκεί ο κίνδυνος απλώς να θέλει να ξεστοκάρει τη σκαρταδούρα του...

Δεν ξέρουμε βέβαια, φίλε μας, κατά πόσον το Τέρας είσαι τελικά εσύ ή οι αμετανόητοι δεινόσαυροι που κατοικοεδρεύουν στα καταστήματα Πληροφορικής (και μη) της Αθήνας, ωστόσο έχουμε την υποψία πως μάλλον το δεύτερο τελικά συμβαίνει. Πιστεύουμε, δε, πως είναι ουκ ολίγες οι περιπτώσεις εκείνες που κάποιοι αγόρασαν, όπως εσύ, "άλλα αντί άλλων", χωρίς να ανακαλύψουν ποτέ την -εσκεμμένη ή όχι- διαφορά και έμειναν, εν αγνοία τους, με την εντύπωση πως "τελικά ο Pentium 2 δεν είναι δα και τίποτα φοβερό" ή πως "δεν τρέχει και τίποτα αν πάμε από τα 16MB στα 32, λάθος πληροφορίες μας έδωσε ο Μήτσος". Και ζήσαν αυτοί καλά (που λέει ο λόγος δηλαδή) κι αυτοί (οι έξυπνοι επαγγελματίες, ξέρετε τώρα) καλύτερα...

Στα πολυκαταστήματα δεν θα επεκταθούμε περισσότερο, τα έχουμε εξάλλου ήδη πει σε προηγούμενο "User Power". Οποιος βρει πωλητή πολυκαταστήματος που είναι σε τμήμα Πληροφορικής και έχει διαφορετική παιδεία ή γνώσεις από το συνάδελφό του στο τμήμα Εσωρούχων, κερδίζει χρυσούν ωρολόγιον!

Αρκετό όμως θάψιμο ρίξαμε για αυτόν το μήνα. Μην ξεχνάτε πως περιμένουμε πάντοτε τα γράμματά σας και τα e-mails σας, κατά προτίμηση επώνυμα και να λένε τα πράγματα με το όνομά τους. Εδώ στο "PC Master" δεν φοβόμαστε τον κακό λύκο...



ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΟ

Δύο χρήσιμοι εκπαιδευτικοί τίτλοι από την Keystone

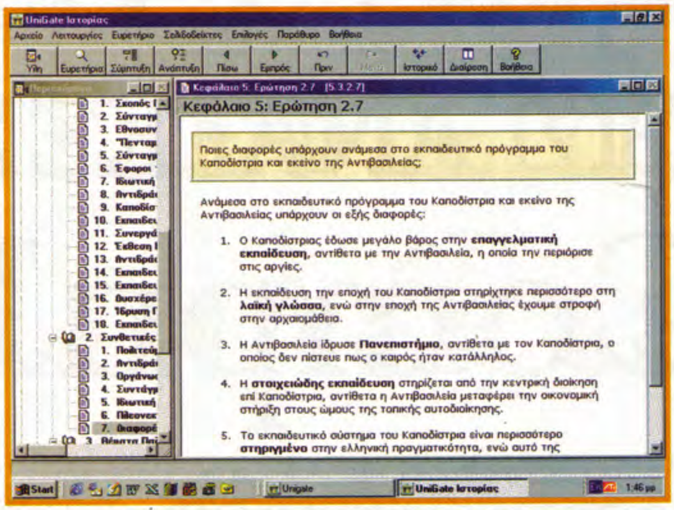
Του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

"Ελα, μπαμπά, πάρε μου ένα computer! Θα μου είναι πολύ χρήσιμο για το σχολείο και θα με βοηθά στα μαθήματα." Το ανωτέρω είναι ένα από τα κλασικότερα επιχειρήματα που χρησιμοποιούν οι μικρότεροι, για να πείσουν τους γονείς τους να τους αγοράσουν ένα PC. Βέβαια, μόλις τελικά γίνει η πολυπόθητη αγορά, αυτή η υπόσχεση ξεχνιέται αμέσως και ο υπολογιστής, αντί να γίνεται πεδίο μελέτης, γίνεται πεδίο μαχών στο Quake. Ο λόγος είναι αφ' ενός η (δεδομένη) μεγαλύτερη ελκυστικότητα των παιχνιδιών και αφ' ετέρου η ελλιπής, τις περισσότερες φορές, εκμετάλλευση του υπολογιστή ως βοηθήματος εκμάθησης από τα διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα.

Κάτι τέτοιο δεν μπορεί να ειπωθεί για τη νέα εκπαιδευτική σειρά της Keystone με την επωνυμία Unigate, η οποία αυτή τη στιγμή περιλαμβάνει δύο τίτλους (Ιστορία 3ης & 4ης δέσμης, Πολιτική Οικονομία), με την προοπτική αυτοί να γίνουν περισσότεροι στο μέλλον. Ας δούμε λοιπόν λίγο εκτενέστερα τους δύο τίτλους που ήδη κυκλοφορούν:

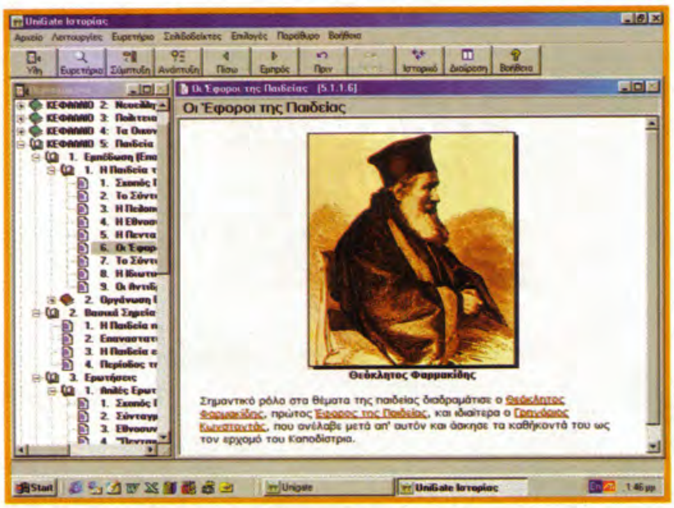
Ιστορία 3ης & 4ης δέσμης

Οπως ίσως θα ξέρετε, η ιστορία της 3ης και της 4ης δέσμης είναι, όπως διδάσκεται, ένα από τα πλέον στείρα μαθήματα και απαιτεί από τους μαθητές την αποστήθιση -με ακρίβεια σημείων στίξης- του σχολικού βιβλίου. Η πραγματική ιστορική γνώση και οι προεκτάσεις της είναι κάτι που αφήνει αδιάφορο το Υπουργείο Παιδείας και τις Πανελλήνιες Εξετάσεις. Ακριβώς σε αυτό το υφιστάμενο πλαίσιο ο τίτλος της Keystone είναι χρήσιμος.



Η ύλη συμπληρώνεται από ερωτήσεις, για τις οποίες δίνονται και οι σχετικές απαντήσεις.

Το πρόγραμμα περιέχει όλο το κείμενο της διδακτέας ύλης και επιτρέπει στο μαθητή τη συστηματική μελέτη χωρίς καν να στραφεί στο σχολικό βιβλίο. Η ύλη έχει ταξινομηθεί σε πολλές μικρές θεματικές ενότητες, ενώ έχει γίνει εκτενής χρήση hyperlinks, που βοηθούν ιδιαίτερα στη μελέτη. Για παράδειγμα, ενώ κάποιος διαβάζει μια αναφορά στην εκπαιδευτική μεταρρύθμιση του Καποδίστρια, μπορεί με ένα απλό κλικ να μεταβεί στο οικείο κεφάλαιο του βιβλίου, για να φρεσκάρει τις γνώσεις του πάνω σε αυτό. Επίσης, το πρόγραμμα της Keystone περιέχει διάφορους χρήσιμους καταλόγους γεγονότων και προσωπικοτήτων, που επιτρέπουν την αντιμετώπιση των, τύποις "συνδυαστικών" (τρομάρα τους!), ερωτήσεων των Πανελλήνιων Εξετάσεων. Ακόμα, για κάθε κεφάλαιο της ιστορίας υπάρχουν διάφορες ασκήσεις-παιχνίδια, που βοηθούν στην εμπέδωση της ύλης. Τέλος, η όλη προσπάθεια συμπληρώνεται από φωτογραφικό και ηχητικό υλικό, καταλόγους με τα θέματα παλαιότερων εξετάσεων και ένα μίνι λεξικό ορισμών. Αξίζει να σημειωθεί ότι το Unigate συνοδεύεται από δύο αποσπάσματα video, που εξηγούν θεμελιώδεις έννοιες χρήσης των Windows και του ίδιου του προγράμματος (βλέπετε, οι τριτοδεσμίτες δεν φημίζονται για την αγαστή σχέση τους με τους υπολογιστές), ενώ μαζί με το CD-ROM δίνονται δύο ογκώδη βιβλία, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί με το πρόγραμμα για ευκολότερη και αποδοτικότερη μελέτη.



Το κείμενο του σχολικού βιβλίου συνοδεύεται από αρκετές εικόνες.

Πολιτική Οικονομία 4ης δέσμης

Η διδασκαλία της πολιτικής οικονομίας, που αντικατέστησε τα τελευταία χρόνια την κοινωνιολογία στα μαθήματα της 4ης δέσμης, διαφέρει κατά πολύ από εκείνη της ιστορίας. Στην πολιτική οικονομία το ζητούμενο δεν είναι μόνον η ακριβής αποστήθιση του σχολικού βιβλίου αλλά και η κατανόηση του περιεχομένου του. Ετσι, αυτός ο δεύτερος τίτλος της Keystone έχει διαφορετικούς εκπαιδευτικούς και φροντιστηριακούς στόχους από τον πρώτο.

Παρ' όλα αυτά και σε αυτή την περίπτωση το πρόγραμμα δείχνει να τα καταφέρνει αρκετά καλά. Το interface και η οργάνωση ακολουθούν τα ίδια πρότυπα με τον τίτλο Ιστορία 3ης & 4ης Δέσμης. Θα βρείτε δηλαδή όλη την ύλη του σχολικού βιβλίου, οργανωμένη ανά ενότητες

και υποκατηγορίες. Ολα αυτά συνοδεύονται από διάφορες ασκήσεις και ερωτήσεις στο τέλος των κεφαλαίων. Επίσης υπάρχουν ευρετήρια ορισμών, λίστες με θέματα παλαιότερων Πανελλήνιων Εξετάσεων, καθώς και ορισμένες διακοσμητικές εικόνες. Η πλοήγηση σε όλα τα τμήματα του προγράμματος είναι εύκολη υπόθεση, ιδίως για κάποιον που έχει -έστω ελάχιστη- εμπειρία στη χρήση των Windows. Ακόμα όμως κι αν δεν εμπίπτετε σε αυτή την κατηγορία, οι οδηγίες και το βοηθητικό video που περιέχονται στο CD θα σας επιτρέψουν πολύ σύντομα να χρησιμοποιείτε με άνεση το Unigate - Πολιτική Οικονομία. Πέραν αυτών, ο τίτλος δίνεται μαζί με δύο βιβλία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνεργασία με το CD ή και αυτοτελώς για καλύτερη μελέτη.

Συνολικά και οι δύο μέχρι στιγμής τίτλοι της σειράς Unigate αποτελούν χρήσιμα σχολικά εργαλεία. Το βασικό χαρακτηριστικό τους είναι ο φροντιστηριακός προσανατολισμός τους, που βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με τη διδακτέα ύλη. Κατά τη γνώμη μου αποτελούν την καλύτερη μέχρι στιγμής πρόταση για παρουσίαση μαθημάτων μη θετικού προσανατολισμού, όπως είναι η ιστορία και η πολιτική οικονομία, σε υπολογιστή.

Δεν θα μπορούσα βέβαια να ισχυριστώ ότι εκμεταλλεύονται πλήρως όλες τις δυνατότητες που προσφέρουν οι υπολογιστές ως εκπαιδευτικά εργαλεία, αλλά κάτι τέτοιο δεν θα μπορούσε ποτέ να γίνει σε κάποιο πρόγραμμα με φροντιστηριακούς σκοπούς, που εκ των πραγμάτων θα έπρεπε να μείνει προσκολλημένο στο σχολικό βιβλίο.

Σε αυτό το πλαίσιο, η δουλειά της Keystone είναι πολύ καλή.

Ισως λοιπόν να έφτασε η στιγμή να πραγματοποιήσετε την υπόσχεση που δώσατε μικροί στους γονείς σας και να χρησιμοποιήσετε τον υπολογιστή σας ως βοήθημα στα μαθήματα. Αφήστε επιτέλους στην άκρη το ρημάδι το Quake!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Keystone
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 95/98, 476 DX, 12MB RAM, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Keystone, Υακίνθου 15, τηλ.: 8561142

ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΤΕΧΝΗ

Μια multimedia εφαρμογή για όλους όσοι αγαπούν την τέχνη

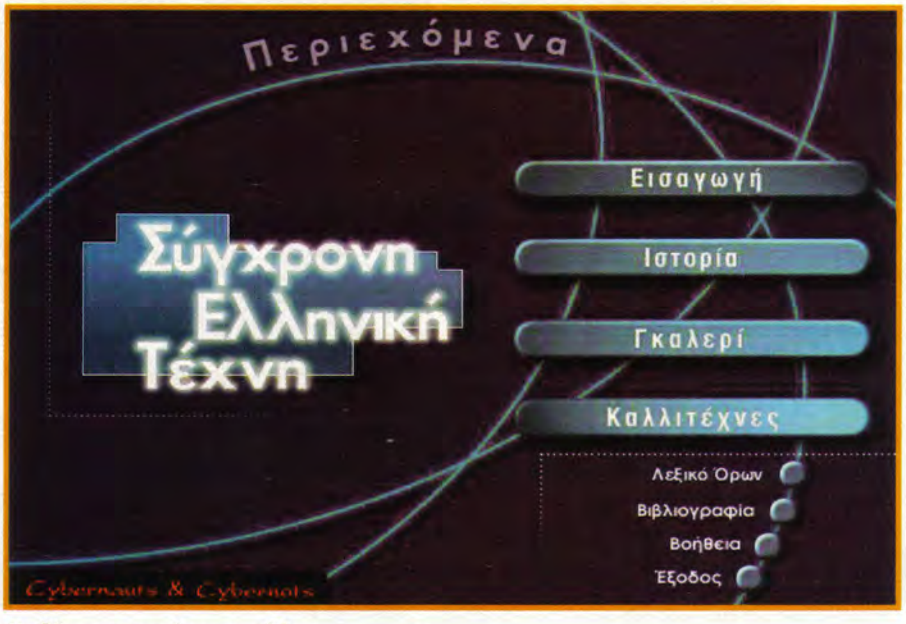
Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com

Οφείλω να ομολογήσω πως εφαρμογή πολυμέσων με θέμα την ελληνική τέχνη δύσκολα περίμενα πως θα δω ποτέ, και αυτό γιατί το κοινό της είναι σχετικά περιορισμένο, ιδίως σε μια μικρή αλλά και με πολλές ιδιαιτερότητες αγορά, όπως αυτή της χώρας μας. Οι Cybernauts & Cybernots, όμως, έκαναν -κατά την αυστηρά προσωπική μου άποψη- το τολμηρό εγχείρημα και δημιούργησαν την εν λόγω εφαρμογή.

Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή. Στην εφαρμογή επιχειρείται να γίνει η καταγραφή περίπου 350 καλλιτεχνών οι οποίοι, από τα μέσα της δεκαετίας του '50 έως σήμερα, επηρέασαν ή συνεχίζουν να επηρεάζουν τη σύγχρονη ελληνική τέχνη με τα έργα τους. Η καταγραφή γίνεται με την παρουσίαση των βιογραφικών τους αλλά και την έκθεση των σημαντικότερων έργων τους, τα οποία είναι 1.423, μέσω του CD-ROM, ενώ σε μερικές περιπτώσεις γίνεται και χρήση video. Συγκεκριμένα υπάρχουν 27 video clips και μάλιστα με αρκετά καλή ποιότητα.

Φυσικά τέχνη χωρίς γκαλερί δεν γίνεται, οπότε θα συναντήσουμε τη σύντομη παρουσίαση 45 γκαλερί, οι οποίες μάλιστα πρότειναν τους συγκεκριμένους καλλιτέχνες στους παραγωγούς της εφαρμογής. Ακόμη θα βρούμε λεξικό όρων, ένα χρονολόγιο των γεγονότων που επηρέασαν την τέχνη από τα μέσα του '50 έως σήμερα, την ιστορία της σύγχρονης ελληνικής τέχνης καθώς και μια μικρή βιβλιογραφία. Το "κερασάκι στην τούρτα" έρχεται να βάλει το παιχνίδι γνώσεων που συμπεριλαμβάνεται στο δεύτερο CD του τίτλου.

Πράγματι ο όγκος των πληροφοριών της "Σύγχρονης Ελληνικής Τέχνης" είναι πολύ μεγάλος και πλούσιος. Στις ψηφιακές σελίδες της εφαρμογής θα βρείτε πολλά στοιχεία που ίσως δεν ξέρατε μέχρι σήμερα, τα οποία καταγράφονται με μεγάλη λεπτομέρεια. Αποτελεί ίσως ένα CD-ROM-εγκυκλοπαίδεια για την ελληνική τέχνη, αφού το υλικό του, όπως ήδη προαναφέραμε, είναι ιδιαίτερα πλούσιο. Το δε σημαντικότερο είναι πως δεν συγκαταλέγεται στις εφαρμογές εκείνες που εξαντλούνται μέσα σε μία ή δύο μέρες. Ο χρήστης που θα θελήσει να μελετήσει προσεκτικά το περιεχόμενο του εν λόγω τίτλου θα χρειαστεί αρκετό καιρό για να το κάνει.



Η οθόνη περιεχομένων του τίτλου.



Οι μακέτες είναι λιτές και όμορφες.



Ενας από τους 350 καλλιτέχνες.

Οι παραγωγοί δεν πρόσεξαν μόνο να επιλέξουν το σωστό υλικό αλλά και να κάνουν σωστή παρουσίασή του. Σε όλες τις οθόνες θα συναντήσουμε απλές πλην όμως όμορφες μακέτες με ευδιάκριτα κουμπιά, κάτι που βοηθά κατά πολύ στην πλοήγηση ("navigation" για τους ελληνόφωνους) μεταξύ των οθονών. Τις περισσότερες πληροφορίες θα βρούμε κυρίως με τη μορφή κειμένου αλλά και φωτογραφιών. Εδώ ίσως υπάρξει το μειονέκτημα ο χρήστης που δεν έχει μεγάλη επαφή με τις τέχνες να προσπεράσει γρήγορα τη διαδικασία της ανάγνωσης, καθώς είναι γνωστό πως οι Ελληνες, μόλις δουν εκτεταμένο κείμενο ή μεγάλο manual, "αλλάζουν γωνία". Η αφήγηση σε αυτό το σημείο θα βοηθούσε. Υπάρχει όμως πολύ όμορφη και ανάλογη του θέματος μουσική υπόκρουση.

Σε γενικές γραμμές, η δουλειά των Cybernauts & Cybernots χαρακτηρίζεται αξιόλογη και από την άποψη του σχεδιασμού, καθώς είναι μία από τις πιο ολοκληρωμένες multimedia εφαρμογές που έχω συναντήσει. Το άκουσμα του τίτλου της εφαρμογής ίσως να μην εντυπωσιάζει στο ευρύ κοινό, αλλά έχω την αίσθηση πως αξίζει προσοχής, όπως άλλωστε αξίζουν οι περισσότεροι ελληνικοί τίτλοι.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Cybernauts & Cybernots S.A.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: WIN/95/NT, Pentium DX 100MHz, 16MB RAM, 16-bit color, 4x CD-ROM drive, SoundBlaster ή συμβατή

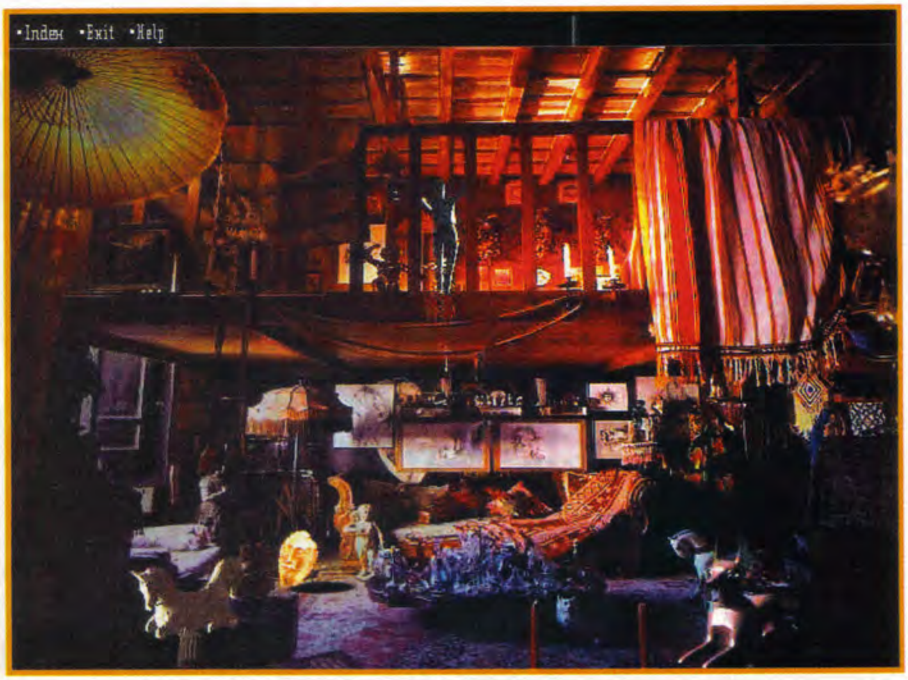
LOST CIVILIZATIONS

Μία τεράστια συλλογή γνώσεων

Του Σωτήρη "Indiana" Μπέλλου

Το Lost Civilizations απευθύνεται στους μελετητές των αρχαίων πολιτισμών και τους λάτρεις της παγκόσμιας ιστορίας γενικότερα. Δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις σε κανέναν τομέα -εκτός από την απαραίτητη γνώση της αγγλικής γλώσσας-, αλλά αυτές που προσφέρει είναι πράγματι σπάνιες. Μελετά, κάτω από εντυπωσιακό βαθμό λεπτομέρειας, οκτώ εξαφανισμένους αρχαίους πολιτισμούς. Η εφαρμογή προσφέρεται σε δύο CDs, με το πρώτο να εξετάζει τους πολιτισμούς της Τροίας, της Persepolis, του Tutankhamen και της Πομπηίας. Το δεύτερο ασχολείται με το Νησί του Πάσχα, τους Anasazi, τον πολιτισμό Munte Alban και το χαμένο στρατό των Terracotta Warriors.

Το αρχικό μενού κάθε CD σάς μεταφέρει σε ένα δωμάτιο με αντίκες, όπου ξεχωρίζουν τέσσερα αντικείμενα, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει έναν χαμένο πολιτισμό (π.χ.



Επιλέγετε τον πολιτισμό που θέλετε από αυτό το δωμάτιο.



I.S.T. STUDIES

Κορυφαία ποιότητα σπουδών Πανεπιστημιακού Επιπέδου

Διαγράφει την ανεργία
Υπογράφει την επιτυχία σας

Σε μια εποχή όπου η επαγγελματική αποκατάσταση είναι αβέβαιη, το **I.S.T. STUDIES** "διαγράφει" τη λέξη ανεργία από το παρόν και το μέλλον των νέων.

Γιατί το **I.S.T. STUDIES**, χάρη στο υψηλό επίπεδο σπουδών του, είναι το μοναδικό Ελληνικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Πανεπιστημιακού Επιπέδου το οποίο υπογράφει την επιτυχία σας στην επαγγελματική σταδιοδρομία. Απόδειξη, οι απόφοιτοί του που απορροφούνται άμεσα απ' την αγορά εργασίας. Το υψηλό επίπεδο σπουδών του **I.S.T. STUDIES** επικυρώνεται από το Βρετανικό Συμβούλιο Ποιότητας για την Τριτοβάθμια Εκπαίδευση (Higher Education Quality Council) και έχει πιστοποιητικό ποιότητας ISO 9001. Ελάτε στο **I.S.T. STUDIES**, σπουδάστε 3 χρόνια στην Ελλάδα κι αποκτήστε πτυχίο Bachelor's (BA/BA Honours- BSc/BSc Honours) του Κρατικού Βρετανικού Πανεπιστημίου HERTFORDSHIRE.

Το I.S.T. STUDIES διαθέτει:

- Εξειδίκευση στα πιο σύγχρονα επαγγέλματα και από καθηγητές Πανεπιστημίου
- Προσωπική φροντίδα κι ενδιαφέρον των καθηγητών-tutors προς τους σπουδαστές
- Περιορισμένο αριθμό σπουδαστών σε κάθε τάξη
- Χώρους διδασκαλίας υψηλών προδιαγραφών
- Βιβλιοθήκη ακαδημαϊκών απαιτήσεων
- Υπερσύγχρονα εργαστήρια Η/Υ και ξένων γλωσσών
- Σύνδεση με την αγορά εργασίας (ημέρες καριέρας, πρακτική εξάσκηση, διαλέξεις από επιχειρήσεις).

ΠΤΥΧΙΑ: BA/BA Honours-BSc/BSc Honours

- Διοίκηση Επιχειρήσεων (Marketing-Accounting and Finance-Management Science-Human Resource Management)
- Επιστήμη Υπολογιστών
- Διεθνείς & Ευρωπαϊκές Σπουδές
- Οικονομικά Επιχειρήσεων
- Διοίκηση Τουριστικών Επιχειρήσεων
- Λογιστική και Πληροφοριακά Συστήματα Διοίκησης
- Αγγλική Φιλολογία & Γλωσσολογία.

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ: MBA-MSc

- Διοίκηση Επιχειρήσεων (MBA)
- Επιστήμη Υπολογιστών (MSc)

Τα προγράμματα Master's απευθύνονται σε πτυχιούχους τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και σε στελέχη επιχειρήσεων που θέλουν να διευρύνουν τις επαγγελματικές τους φιλοδοξίες.

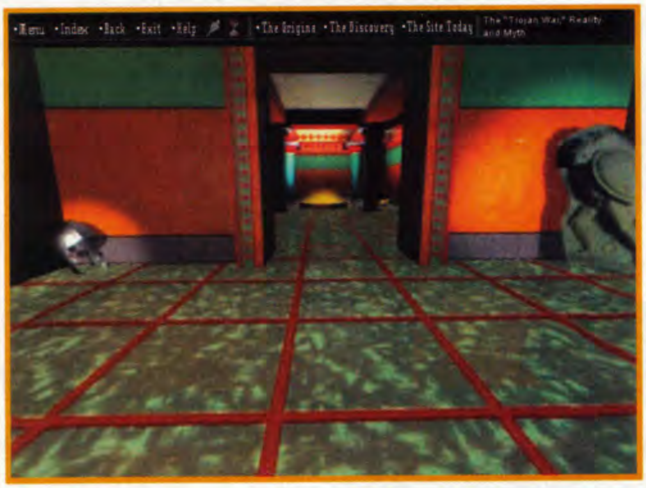
Οι απόφοιτοι του I.S.T. STUDIES γίνονται δεκτοί για μεταπτυχιακές σπουδές στα σημαντικότερα πανεπιστήμια του εξωτερικού, όπως στα: London School of Economics, City, Cambridge, Reading, Essex, Warwick, Cardiff, Imperial, York.

AVENUE C&W

University of Hertfordshire
MANGROVE ROAD, HERTFORD, HERTS, SG13 8QF, U.K.
TEL.: 0044/1707 285432

BVQI ISO 9001

I.S.T. STUDIES
INDEPENDENT SCIENCE & TECHNOLOGY STUDIES
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ
ΔΙΕΘΝΗΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 31 & ΣΩΚΡΑΤΟΥΣ, ΑΘΗΝΑ 104 32
ΤΗΛ.: 5227088, FAX: 5226084
e-mail: info@ist.edu.gr, web: www.ist.edu.gr



Από τις 3D εικόνες του παιχνιδιού. Σε αυτές έχετε δυνατότητα κίνησης 360 μοιρών.

η μάσκα του Αγαμέμνονα εκπροσωπεί τον τρωικό). Αφού επιλέξετε ένα από τα αντικείμενα και ακούσετε το εισαγωγικό speech, μεταφέρεστε σε μια τρισδιάστατα σχεδιασμένη τοποθεσία, όπου έχετε δυνατότητα κίνησης 360 μοιρών. Φυσικά η κίνηση περιορίζεται σε μόνο λίγες οθόνες, αλλά αυτές επαρκούν για να αντλήσετε κάθε είδους στοιχείο. Μόλις ο κέρσορας του ποντικιού πάρει το σχήμα μιας παλάμης που δείχνει κάτι, σημαίνει ότι σε αυτό το σημείο υπάρχουν πληροφορίες. Αυτές παρέχονται σε ποικίλες μορφές, που περιλαμβάνουν καθαρότατες φωτογραφίες, άφθονο speech, πλούσιους χάρτες, ενίοτε και κείμενο. Το interface είναι έξυπνο, με εντυπωσιακά icons και συχνά βολικό. Προσωπικά όμως θα επιθυμούσα να ήταν περισσότερο απλουστευμένο κατά την κίνηση στα τρισδιάστατα τοπία, αφού πολλές πληροφορίες προσφέρονται μόνο αν βρεθούν τα κατάλληλα δωμάτια. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να δείτε κάτι δύο φορές, θα πρέπει να το ξαναβρείτε στο αντίστοιχο δωμάτιο ή τοποθεσία, κάτι που προκαλεί αδικαιολόγητο χάσιμο χρόνου.

Κάθε πολιτισμός εξετάζεται μέσα από τρία κύρια πεδία: "Origins" (καταγωγή), "The Discovery" (πώς ανακαλύφθηκε) και "The Site Today" (τα ερείπιά του σήμερα). Σε κάθε τομέα, τα πάντα έχουν επεξεργαστεί λεπτομερώς και προσφέρονται στο χρήστη όμορφα, με ξεκούραστο και επιμορφωτικό τρόπο. Εντυπωσιακό είναι το φωτογραφικό υλικό, που περιλαμβάνει τα ερείπια των πολιτισμών, τις τοποθεσίες τους, τους εξερευνητές ή αρχαιολόγους που ασχολήθηκαν με αυτούς, ενώ συχνά δίνονται και πληροφορίες για τα μουσεία που φιλοξενούν σχετικά ευρήματα. Ειδικά αν επιλέξετε το "Discovery", μπορείτε να ενημερωθείτε για τη ζωή των αρχαιολόγων/εξερευνητών μέσα από μικρές βιογραφίες τους (π.χ. του Σλίμαν, ο οποίος ανακάλυψε την Τροία). Φυσικά, εμείς ξεκινήσαμε από τον τρωικό πολιτισμό και ενθουσιαστήκαμε από την πληρότητα των πληροφοριών και την ακρίβεια που χαρακτήριζε τις εκτενείς αναφορές στον πολιτισμό μας. Υπάρχουν στοιχεία για τον Ομηρο, την Ιλιάδα, ακόμα και για πολλούς από τους ήρωές της, όπως τον Αγαμέμνονα ή τον Αχιλλέα.

Ασχολούμενοι με τα δύο CDs του Lost Civilizations, θα εμπλουτίσετε κατά πολύ τις γνώσεις σας γύρω από ποικίλους τομείς. Αλλωστε η σωστή μελέτη ενός αρχαίου πολιτισμού δεν περιορίζεται σε παραθέσεις ιστορικών γεγονότων και φωτογραφιών. Στο Lost Civilizations θα ακούσετε μέχρι και εποχιακή μουσική, σχετική με κάθε πολιτισμό. Επίσης θα μάθετε πληροφορίες για τις οποίες απαιτούνται εξειδικευμένα βιβλία, όπως για τη δομή των σπιτιών της αρχαίας Πομπηίας.

Κάθε θεματολογία σχετικά με τον πολιτισμό που επιλέγετε κυριολεκτικά εξαντλείται, κάτι που σημαίνει πως θα χρειαστείτε αρκετές ώρες (αν όχι ημέρες) για να εξερευνήσετε πλήρως και τα δύο CDs.

Συνολικά, το Lost Civilizations μας άφησε απόλυτα ικανοποιημένους, αν όχι εντυπωσιασμένους, από το βάθος των γνώσεων που προσφέρει. Οσοι λοιπόν ενδιαφέρεστε να μάθετε για αυτούς τους μεγάλους πολιτισμούς, μπορείτε να το επιτύχετε ξεκούραστα και ευχάριστα. Σας το προτείνουμε.

ΕΤΑΙΡΙΑ: EMME Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/DX, 8MB RAM, Windows 3.1 ή ανώτερα, SVGA 640x480 με 256 ή 32.000 χρώματα, 2x CD-ROM, SoundBlaster ή συμβατή
ΔΙΑΘΕΣΗ: Games Club, Β. Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

NIGHT CAFE

Γνωρίστε το καλλιτεχνικό ρεύμα του ιμπρεσιονισμού

Του Γεράσιμου-Χρήστου Μήλα

Η EMME Interactive, συνεχίζοντας τη μέχρι τώρα πορεία της στο χώρο των multimedia παραγωγών, ρίχνει στην αγορά μια νέα δημιουργία, η οποία χάρη στην πρωτοτυπία της ελπίζει να επιτύχει πολύ περισσότερο σε σχέση με τις προηγούμενες κυκλοφορίες της εταιρίας. Θέμα της οι Γάλλοι ζωγράφοι που με την έμπνευση και το έργο τους δημιούργησαν το ρεύμα του ιμπρεσιονισμού.

Γνωστοί καλλιτέχνες όπως ο Degas, ο Renoir, ο Morisot και ο Van Gogh παρουσιάζονται με αρκετά βιογραφικά στοιχεία, ενώ φυσικά δεν λείπουν δείγματα του ταλέντου κάθε δημιουργού.

Η κύρια πηγή της πρωτοτυπίας της παραγωγής έγκειται στον τρόπο παρουσίασής της. Ο χρήστης καλείται να εξερευνήσει τους προσωπικούς χώρους των καλλιτεχνών και τα πιο γνωστά "στέκια" του

Παρισιού, προκειμένου να συλλέξει στοιχεία που αφορούν στη ζωή και το έργο των καλλιτεχνών αλλά και στη γενικότερη κουλτούρα της γαλλικής πρωτεύουσας εκείνης της εποχής. Οι περιηγήσεις σας γίνονται με τον τρόπο που καθιέρωσε το περίφημο Myst, ενώ οι χώροι στους οποίους κινείστε έχουν αναπαρασταθεί με όμορφο τρόπο από rendered backgrounds με αρκετή λεπτομέρεια και σωστά επιλεγμένα χρώματα.

Το σύστημα χειρισμού, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι για να μπορέσετε να θαυμάσετε τις δημιουργίες των καλλιτεχνών θα πρέπει να λύσετε μερικά -σχετικά εύκολα- puzzles, ώθησαν την εταιρία να ονομάσει την παραγωγή της adventure, κάτι που δεν αντικατοπτρίζει όμως την πραγματική φύση του προγράμματος.

Αναμφίβολα, ο τρόπος με τον οποίο ο χρήστης κινείται και συλλέγει στοιχεία παραπέμπει άμεσα σε adventure game. Το ίδιο και η ύπαρξη των "γρίφων" που βρίσκονται διάσπαρτοι στο virtual Παρίσι.

Από τη στιγμή όμως που θα λύσετε αυ-

ΤΟ ΠΑΝΘΕΟΝ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ!



GRAND PRIX I
ΜΠΑΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ RED ALERT



GRAND PRIX I
ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ QUAKE



GRAND PRIX II
ΚΑΡΟΥΖΑΚΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ QUAKE II

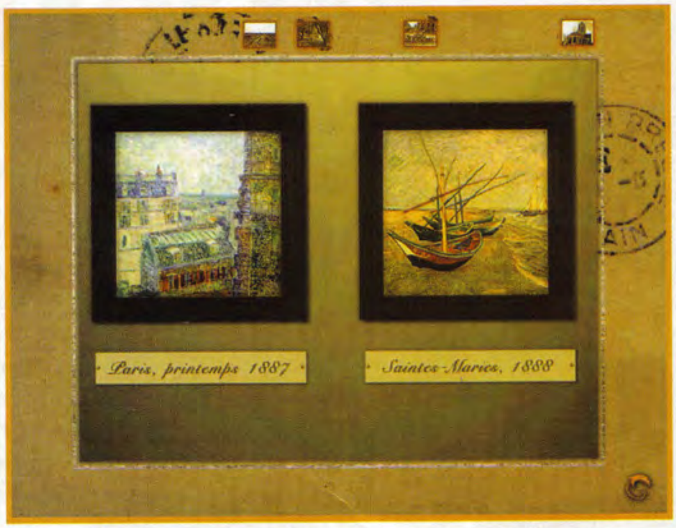


GRAND PRIX II
ΜΑΡΣΕΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ FIFA 98

ΚΑΤΕΚΤΗΣΑΝ ΤΟ ΤΡΟΠΑΙΟ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΑΝ 500.000 δρχ. Ο ΚΑΘΕΝΑΣ!



Από το εισαγωγικό τμήμα της παραγωγής.



Ενώ ολοκληρώνετε την πινακοθήκη του Vincent van Gogh.

τούς τους "γρίφους" και θα αποκαταστήσετε την πινακοθήκη κάθε δημιουργού, μπορείτε να απολαύσετε τα έργα του μέσω ενός γραμματοσήμου, που θα χρωματιστεί κόκκινο στα αριστερά της οθόνης. Για παράδειγμα, όταν βρεθείτε στο ατελιέ του Van Gogh, και αφού διαβάζοντας δύο γράμματα ανοίξετε τις πόρτες που οδηγούν στο υπνοδωμάτιό του, θα πρέπει να συλλέξετε τις φωτογραφίες που βρίσκονται διάσπαρτες στο χώρο.

Στη συνέχεια αρκεί να τις τοποθετήσετε με τη σωστή σειρά στις κορνίζες που βρίσκονται σε έναν τοίχο (οι εικόνες αυτόματα προσαρμόζονται, όταν τοποθετηθούν στη σωστή κορνίζα). Από εκεί και πέρα μπορείτε, μέσω του ειδικού πλήκτρου-γραμματοσήμου, να δείτε περισσότερα έργα του δημιουργού μέσω εικονιδίων επί της οθόνης, όπως είναι η τυπική λειτουργία μιας multimedia παραγωγής. Δεν υπάρχει κάποια περαιτέρω προώθηση της ιστορίας. Απλώς, πρέπει να επαναλάβετε κάτι αντίστοιχο για τους άλλους καλλιτέχνες.

Στον τεχνικό τομέα έχουμε αρκετά videos, τα οποία, χωρίς να είναι εξαιρετικά, μπορούν να χαρακτηριστούν αρκούντως ποιοτικά. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης αρκετά καλά, με σαφείς παρεμβάσεις όπου χρειάζεται, αλλά δυστυχώς δεν συνοδεύουν την παραμικρή σας ενέργεια.

Ενδέχεται λ.χ. να ανοίξετε μερικές πόρτες και να μην ακούσετε τίποτα, σε αντίθεση με ό,τι συμβαίνει σε άλλα σημεία που θα επισκεφθείτε. Το speech είναι ιδιαίτερα καλό, ενώ υποστηρίζονται η αγγλική και η γαλλική γλώσσα τόσο για τις ομιλίες όσο και για το κείμενο, όπου αυτό εμφανίζεται. Τέλος, τις περισσότερες φορές ακούγεται η μουσική που δέσποζε στα night clubs του Παρισιού, ενώ σε άλλα σημεία αυτή γίνεται πιο αργή και μελαγχολική. Ας σημειωθεί ότι ο τίτλος συνοδεύεται από ένα audio CD, το οποίο περιέχει 13 κομμάτια της μουσικής που κυριαρχούσε εκείνη την εποχή.



Μόλις μπήκατε στο ατελιέ του περίφημου Degas.

Σε γενικές γραμμές, η συγκεκριμένη παραγωγή της ΕΜΜΕ είναι ιδιαίτερα ποιοτική και σε σημαντικό βαθμό πρωτότυπη.

Σε δύο μόνο αρνητικά σημεία μπορώ να σταθώ: στην εξειδίκευση του θέματός της, αφού δεν γνωρίζουμε πόσοι θέλουν να ενημερωθούν γύρω από το ρεύμα του ιμπρεσιονισμού στη ζωγραφική του 19ου αιώνα, και στην καταχρηστική ονομασία adventure που η εταιρία έδωσε στο δημιούργημά της. Διότι ένα σύστημα χειρισμού κι ένα υποτυπώδες έως ανύπαρκτο σενάριο δεν αρκούν για να αποτελέσουν ένα adventure game. Χρειάζονται περισσότερα, μα πολύ περισσότερα, στοιχεία.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Pantheon Productions Inc. / EMME Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: 486DX2-66 (συνιστάται Pentium), MS Windows 3.1/3.11/95, 640x480 με χιλιάδες χρώματα, 16-bit SoundBlaster ή συμβατή
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζορτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 12.900 δρχ.

ΑΥΤΟ ΗΤΑΝ ΜΟΝΟ Η ΑΡΧΗ! ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ...

GRAND PRIX III





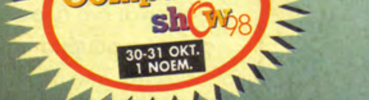
ΘΑ ΤΟΛΜΗΣΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΕΣΕΙΣ ΟΙ ΕΠΟΜΕΝΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ;

Το GRAND PRIX είναι το μοναδικό τουρνουά multi-player games που διοργανώνεται για τρίτη φορά με τη συνεργασία των περιοδικών "PC Master" & "Pixel N.G." και του δικτύου on-line games GameNet. Η τεράστια επιτυχία των δύο προηγούμενων διοργανώσεων υπόσχεται ένα πραγματικό πανηγύρι για όλους εσάς, τους φανατικούς των games.

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΔΟΞΑ, ΧΡΗΜΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ!

ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ Computer show 98
30-31 ΟΚΤ. 1 ΝΟΕΜ.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ
9238672 & 9245910
e-mail: marcom@compulink.gr



ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ
ΔΥΤΙΚΗ ΕΚΘΕΣΙΑΚΗ

ΔΕΛΤΙΟ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ ΣΤΟ GRAND PRIX III

Ναι, ενδιαφέρομαι να συμμετάσχω στο GRAND PRIX III.
Δηλώστε τα τρία παιχνίδια στα οποία θα θέλατε να διαγωνισθείτε.

1. ....
2. ....
3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ..
ΟΝΟΜΑ.............................. ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.............................. Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ.............................. ΤΗΛ. ....
ΕΙΣΤΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB; ΝΑΙ ❑ ΟΧΙ ❑

Προς "PC Master", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το GRAND PRIX III.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

GADGETS

Χρήσιμα αξεσουάρ για το PC σας

Πέρα από τα "κλασικά" εξαρτήματα από τα οποία αποτελείται ένα μέσο PC, στην αγορά μπορεί κάποιος να βρει δεκάδες αξεσουάρ, σκοπός των οποίων είναι να κάνουν ευκολότερη τη ζωή του χρήστη. Χωρίς να είναι απολύτως απαραίτητα, τα gadgets αυτά άλλοτε είναι πρακτικά, άλλοτε καλύπτουν συγκεκριμένες ανάγκες και άλλοτε απλώς... μας αρέσουν! Ας δούμε μαζί ορισμένα που βρήκαμε πρόσφατα στην ελληνική αγορά.



Η Packard Bell, μία εταιρία με όνομα στην κατασκευή επώνυμων υπολογιστών, δεν ασχολείται ιδιαίτερα με την προώθηση στην αγορά περιφερειακών εξαρτημάτων. Το σύστημα FM Radio της εταιρίας είναι μια ευχάριστη έκπληξη, αποτελούμενη από κάρτα tuner για τη λήψη ραδιοφωνικού σήματος, τηλεκοντρόλ καθώς και δέκτη υπέρυθρων ακτίνων που φροντίζει για την ασύρματη επικοινωνία. Η κάρτα τοποθετείται στο εσωτερικό του υπολογιστή με μεγάλη ευκολία χάρη στις μικρές διαστάσεις της, ενώ, ως είθισται, καταλαμβάνει ένα ISA slot. Το συνοδευτικό software επιτρέπει το συντονισμό στα FM και την αποθήκευση είκοσι ραδιοφωνικών σταθμών, ενώ, όπως αναμενόταν, τόσο αυτές όσο και οι λοιπές λειτουργίες είναι δυνατό να πραγματωθούν με την αποκλειστική χρήση του τηλεκοντρόλ. Το τελευταίο, εκτός των άλλων, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως mouse χάρη σε ένα μεγάλο κυκλικό πλήκτρο, το οποίο προσομοιώνει την κίνηση που επιτελούν τα βελάκια.

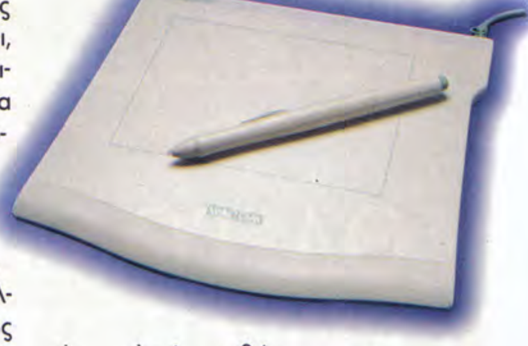
Το Packard Bell FM Radio διατίθεται από το κατάστημα Top Computer Systems (τηλ.: 6858689) στην εξαιρετικά χαμηλή τιμή των 10.500 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

Εάν αναζητάτε ένα πληκτρολόγιο με multimedia δυνατότητες, το Hot Key της Acer θα σας καλύψει απόλυτα. Το συγκεκριμένο πληκτρολόγιο διαθέτει ένα ειδικό πλήκτρο που σε συνδυασμό με τα function keys (F1, F2 κ.λπ.) και με τη συμβολή του συνοδευτικού software εκτελεί διάφορες λειτουργίες. Ετσι, μεταξύ άλλων, μπορούμε να αυξομειώσουμε την ένταση του ήχου, να ελέγξουμε πλήρως το CD player κατά την αναπαραγωγή μουσικών CDs, να θέσουμε το PC σε suspend mode, καθώς και να ενεργοποιήσουμε τάχιστα τον Internet browser ή όποια άλλη εφαρμογή επιλέξουμε. Αξίζει να σημειωθεί πως οι λειτουργίες που επιτελούμε εμφανίζονται επί της οθόνης με όμορφα διαμορφωμένα μηνύματα.



Το Acer Hot Key κοστίζει περίπου 9.500 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ, οπότε προτείνεται ανεπιφύλακτα σε κάθε χρήστη.

Εάν έχετε ιδιαίτερη κλίση στη ζωγραφική, το σύστημα PenPartner της Wacom θα σας καλύψει απόλυτα. Το PenPartner περιλαμβάνει μία σχεδιαστική πλακέτα συνδεόμενη στη σειριακή θύρα του υπολογιστή και τη θύρα του



πληκτρολογίου, καθώς και το απαραίτητο ασύρματο ηλεκτρονικό "στυλό" υψηλής ακριβείας, που χρησιμοποιείται για τη σχεδίαση.

Το όλο πακέτο συνοδεύεται από τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας Kai's Photo Soap και Dabbler 2.0 SE στην τιμή των 48.500 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ (διάθεση: AMY, τηλ.: 6133000).

Το Cordless Desktop της Logitech είναι ένα ολοκληρωμένο σύστημα ασύρματης επικοινωνίας που αποτελείται από πληκτρολόγιο και mouse. Στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται ένας δέκτης ραδιοσυχνοτήτων και όχι υπέρυθρων ακτίνων, όπως σε πολλά συγγενή προϊόντα, με αποτέλεσμα να μην απαιτείται οπτική επαφή μεταξύ των συσκευών. Ο δέκτης συνδέεται στην υποδοχή του πληκτρολογίου και του mouse, αρ-



κεί οι θύρες να ακολουθούν το πρότυπο PS/2 που χρησιμοποιείται στους υπολογιστές με σχεδίαση ATX. Εάν το σύστημά μας διαθέτει παλαιότερου τύπου θύρες, τότε μπορούμε να προμηθευτούμε τους σχετικούς αντάπτορες με την καταβολή μικρού χρηματικού αντιτίμου. Το πληκτρολόγιο είναι αρκετά εύχρηστο με εργονομική σχεδίαση, ενώ το mouse των τριών πλήκτρων χαρακτηρίζεται από το ιδιαίτερα φουτουριστικό σχήμα του, που όμως δεν προκαλεί προβλήματα στο χειρισμό.

Το εντυπωσιακό αυτό σύστημα, που θα σας απαλλάξει από τα εκνευριστικά καλώδια, διατίθεται στην ελληνική αγορά από την Ιντεάλ Ηλεκτρονική (τηλ.: 9562551).

Ενα εργονομικής σχεδίασης πληκτρολόγιο που αποτελεί αντιγραφή του Natural Keyboard της Microsoft διατίθεται από το κατάστημα Top Computer Systems (τηλ.: 6858689), με



τιμή περίπου 18.500 δρχ., συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ. Ωστόσο, το Touchpad Keyboard περιλαμβάνει επιπλέον ενσωματωμένη συσκευή touchpad (εξ ου και η ονομασία του) για τον πλήρη και αποδοτικό έλεγχο του υπολογιστή χωρίς την παρουσία mouse. Μοναδικό αρνητικό στοιχείο η παρουσία σειριακής απόληξης και όχι PS/2 για τη σύνδεσή του.

Το ασύρματο τηλεκοντρόλ AST Remote Mouse προσφέρει αφάνταστη ευχρηστία σε όποιον επιθυμεί να διαχειρίζεται συγκεκριμένες λειτουργίες του υπολογιστή του εξ αποστάσεως. Ο αισθητήρας υπέρυθρων ακτίνων που συνοδεύει το τηλεκοντρόλ και φροντίζει για τη μεταβίβαση των πληροφοριών συνδέεται στη σειριακή θύρα του υπολογιστή και καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο στο γραφείο σας. Το τηλεκοντρόλ περιλαμβάνει ένα μεγάλο κυκλικό πλήκτρο, το οποίο σε συνδυασμό με ακόμη τρία πλήκτρα εκτελεί τις λειτουργίες ενός mouse. Περιλαμβάνονται επίσης ειδικά πλήκτρα ελέγχου του CD-player και ρύθμισης της έντασης του ήχου, καθώς και πλήκτρο για να θέσετε τον υπολογιστή εκτός λειτουργίας, εφόσον ο τελευταίος διαθέτει τα νεότερα χαρακτηριστικά διαχείρισης της ενέργειας. Σημειώνουμε τέλος πως η συσκευή διαθέτει αριθμητικό πληκτρολόγιο και πληκτρολόγιο καναλιών για τη συνοδεία TV-tuner που ενδεχομένως υπάρχει στον υπολογιστή σας.



Το Remote Mouse της AST θα βρείτε στο κατάστημα Top Computer Systems (τηλ.: 6858689) στην τιμή των 11.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Από την γκάμα προϊόντων της Logitech ξεχωρίζουμε ένα εντυπωσιακό mouse. Το MouseMan+ κινείται στα εργονομικά πρότυπα που έθεσε η Microsoft με το IntelliMouse, αλλά επεκτείνει ένα βήμα παραπέρα την αρχική φιλοσοφία λειτουργίας, προσφέροντας περισσότερες δυνατότητες και καινοτομώντας για προϊόν του είδους. Το MouseMan+ διαθέτει ενσωματωμένο έναν τροχό ανάμεσα στο αριστερό και το δεξί πλήκτρο, σκοπός του οποίου είναι η κάθετη ή οριζόντια κύλιση κειμένων, σελίδων κ.λπ. σε όλες τις εφαρμογές των Windows. Μέσο του "έξυπνου" συνοδευτικού software μπορούμε να αναθέσουμε διαφορετική λειτουργία στον τροχό, όπως να τον "ταυτίσουμε" με το αριστερό πλήκτρο. Το mouse της Logitech διαθέτει επιπλέον ένα τρίτο, πλήρως προγραμματιζόμενο πλήκτρο, που συναντάται σε άριστη από πλευράς εργονομίας θέση.



Το MouseMan+ κοστίζει 21.500 δρχ., συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ, και θα το βρείτε στην Ιντεάλ Ηλεκτρονική (τηλ.: 9562551).

Ενα mousepad αλλιώτικο από τα άλλα κατασκευάζει η εταιρία Bistec. Το BS-880 διαθέτει ενσωματωμένο υπολογιστή πράξεων (calculator), έτσι ώστε να μη χρειάζεται να καταφεύγουμε στο δύσχρηστο πρόγραμμα που παρέχουν τα Windows. Το BS-880 εκτελεί όλες τις πράξεις που συναντώνται σε έναν τυπικό calculator, εμφανίζει έως οκτώ ψηφία ταυτόχρονα στην οθόνη, ενώ τροφοδοτείται είτε από τον ηλιακό αισθητήρα είτε από την ενσωματωμένη μπαταρία. Σημειώνουμε τέλος πως η επιφάνεια εργασίας για το mouse είναι εξαιρετικά ικανοποιητικού μεγέθους και θα βολέψει και τον πλέον απαιτητικό.



Το mousepad διατίθεται από το κατάστημα Micropolis (τηλ.: 3841188) στην τιμή των 3.600 δρχ., μαζί με το ΦΠΑ.

Το Active Radio Upgrade της γνωστής για τις κάρτες ήχου Terratec είναι ένας ραδιοφωνικός δέκτης με μοναδικά χαρακτηριστικά. Το συνοδευτικό software διαθέτει πληθώρα λειτουργιών και συνοδεύει άριστα την κάρτα, της οποίας ίσως το κυριότερο ατού εντοπίζεται στη δυνατότητα εμφάνισης μηνυμάτων RDS. Δυστυχώς οι μοναδικοί που μπορούν να γευτούν τις δυνατότητες του Active Radio Upgrade είναι οι κάτοχοι μιας κάρτας ήχου του ίδιου κατασκευαστή, αφού το εν λόγω εξάρτημα απαιτεί διασύνδεση μέσω μίας ειδικού τύπου υποδοχής.

Το tuner της γερμανικής Terratec μπορείτε να βρείτε στην τιμή των 15.500 δρχ., συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ. PC



ΜΑ ΠΟΣΟ ΠΙΣΩ ΕΙΜΑΣΤΕ;

Σιχαίνομαι όταν παίρνω μαθήματα αξιοποίησης των δυνατοτήτων των υπολογιστών από ξένους. Τι να κάνουμε, όμως, που είναι χιλιάδες χρόνια μπροστά οι άνθρωποι...

Δεν θυμάμαι αν σας έχω μιλήσει ποτέ για τον τόπο όπου συνηθίζω να περνώ τις διακοπές μου (βέβαια όλως τυχαίως είναι και ο τόπος καταγωγής μου...). Πρόκειται για ένα ξεχασμένο νησάκι στον Παγασητικό, όπου τα πλοία δεν θα "έπιαναν" ποτέ αν ήταν στο χέρι των ιδιοκτητών τους. Αγονη γραμμή δηλαδή μέχρι εκεί που δεν παίρνει.
Οπως όλες οι άγονες γραμμές της ελληνικής επικράτειας, το νησάκι αυτό έχει ανακαλυφθεί εδώ και καιρό από Αγγλους, Γάλλους, Πορτογάλους και, κυρίως, Γερμανούς. Οι Ελληνες ακόμη δεν το ξέρουν. Οι Γερμανοί έχουν αγοράσει και κτήματα. Τέλος πάντων, αυτό είναι άλλο θέμα.
Το νησάκι αυτό μέχρι πρότινος (όπου πρότινος=περίπου 15 χρόνια) δεν είχε καν ηλεκτρικό ρεύμα και μέχρι πρόσφατα (όπου πρόσφατα=2 χρόνια) δεν είχε ούτε τηλέφωνο (υπήρχε μόλις μία γραμμή σε όλο το νησί!). Για τους λόγους αυτούς υπάρχουν ακόμα πολλές περιοχές του που δεν έχουν ούτε ρεύμα ούτε τηλέφωνο. Ακόμα και τα κινητά τηλέφωνα δεν πιάνουν στο νησί (οποία ευλογία!).
Σε μια απομακρυσμένη περιοχή της εν λόγω νήσου, στην ερημιά του Θεού, ένα ζευγάρι Αγγλων έχει αγοράσει ένα μεγάλο κτήμα, αποζητώντας ίσως την ησυχία, τον ήλιο και τη θάλασσα στην ελληνική τους μορφή. Μένουν εκεί κάθε καλοκαίρι επί αρκετές εβδομάδες και έρχονται στον οικισμό (όπου οικισμός=πολιτισμός) δύο με τρεις φορές την εβδομάδα για ψώνια. Μου είχαν κάνει εντύπωση οι μεγάλης χρονικής διάρκειας διακοπές που έκανε το συγκεκριμένο ζευγάρι κάθε χρόνο: οκτώ εβδομάδες τουλάχιστον, με λίγα λόγια δύο ολόκληρους μήνες. Καλά, εμείς γιατί μόνον 20 εργάσιμες, ρε φίλε, και συ δύο μήνες; Εμείς δηλαδή τι, στο πηγάδι... δηλαδή;
Οταν έθεσα το δίκαιο ερώτημά μου στο αρσενικό μέλος του ζεύγους, ονόματι Max (από το Maximilian υποθέτω - αχ, αυτοί οι Αγγλοι) μου αντιγύρισε ότι δεν είναι καθόλου σε διακοπές, ότι δουλεύει κανονικά και ότι βρίσκεται σε συνεχή επικοινωνία με το γραφείο του στο Λονδίνο. Στην αρχή υπέθεσα ότι, αν πραγματικά δούλευε κανονικά ο Max, τότε δούλευε εμένα. Οπως είπαμε, εκείνη η περιοχή δεν έχει ούτε νερό ούτε ηλεκτρικό ρεύμα ούτε τηλέφωνο. Πώς αυτός δηλαδή δουλεύει κανονικά; Με σήματα καπνού ή με περιστέρια; Για να επιβεβαιώσει όμως τα λεγόμενά του ο sir Max με προσκάλεσε στο σπίτι του μια συγκεκριμένη ώρα και μέρα (Αγγλος γαρ) για καφέ.
Φυσικά πήγα. Αν μη τι άλλο, ήθελα να ικανοποιήσω την περιέργειά μου. Μου 'φυγε λίγο ο τάκος, καθώς το ραντεβού ήταν ντάλα μεσημέρι και το κτήμα του Max ήταν, όπως είπαμε, "τέρμα Θεού, αρχές Αλλάχ", αλλά τελικά έφτασα εκεί χωρίς λεπτό καθυστέρηση, γεγονός που εκτιμήθηκε δεόντως από τους Αγγλους - μέχρι και πορτοκαλάδα που πρόσφεραν. Αστειεύομαι. Οφείλω να ομολογήσω ότι το ζεύγος με υποδέχτηκε θερμά και σκίστηκε να με εξυπηρετήσει. Τέλος πάντων.
Μπαίνοντας στη μικρή αυλή ενός συμπαθέστατου σπιτιού, παρατήρησα κάτι σαν όρθιο mousepad. Αυτό το "κάτι" φαινόταν να είναι κατασκευασμένο από το υλικό που φτιάχνονται τα mousepads (όχι βέβαια τα πάνινα αλλά τα πλαστικά), μόνο που ήταν λίγο μεγαλύτερο σε μέγεθος και λίγο πιο λεπτό. Μια προσεκτικότερη παρατήρηση αποκάλυψε μια μπαταρία αυτοκινήτου πίσω από αυτό. Οπως μου εξήγησε ο Max, αυτό δεν ήταν καθόλου mousepad. Ηταν ένα solar panel, μια συλλογή από ηλιακές κυψέλες, οι οποίες μετέτρεπαν την ακτινοβολία του ήλιου σε ηλεκτρικό ρεύμα, το οποίο με τη σειρά του φόρτιζε την μπαταρία του αυτοκινήτου που υπήρχε από πίσω. (Οπως καταλαβαίνετε, έγινα τελείως "ρόμπα" όταν τον ρώτησα για τα mousepads.) Υπήρχαν δύο τέτοια solar panels (και δύο μπαταρίες). Ετσι, ο Max είχε εξασφαλίσει το ηλεκτρικό ρεύμα για τη λειτουργία του notebook που διέθετε, ώστε να προετοιμάζει τη δουλειά του γραφείου στο σπίτι. (Παρένθεση: Φως, κουζίνα και ψυγείο λειτουργούσαν με φιάλες υγραερίου.) Τέλος πάντων, το πρόβλημα του ρεύματος ας πούμε ότι το έλυσε. Με το Λονδίνο πώς επικοινωνούσε; Με κινητό τηλέφωνο, μου λέει ο Max. Επειδή όμως δεν πιάνει το κινητό στο νησί, ο Max προμηθεύτηκε μια ειδική κεραία, η οποία δεν ξεπερνούσε σε μέγεθος το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Με την κεραία αυτή, παρά το μικρό μέγεθός της, ο Max έστελνε στην Αγγλία μέχρι και fax! Κατά την άποψή μου, η περίπτωση του Max αποτελεί ένα παράδειγμα προς μίμηση. Αποτελεί την καλύτερη εφαρμογή τηλε-εργασίας που είδα ποτέ. Αυτές τις ευκαιρίες που μας δίνει η τεχνολογία των υπολογιστών ίσως θα πρέπει να αδράξει η κυβέρνηση, για να κάνει επιτέλους την πολυπόθητη αποκέντρωση από θεωρία, πράξη. Με ακούτεεεεε, βρεεεεε! (Φωνή βοώντος εν τη ερήμω...)

ΜΑΤΑΙΟΤΗΣ ΜΑΤΑΙΟΤΗΤΩΝ

Ολα στον κόσμο μάταια, τα πάντα ματαιότης, ένα λουλούδι ψεύτικο είναι η ανθρωπότης...

Οχι, δεν με τσίμπησε καμία αλογόμυγα (οίστρος που λένε) ούτε άλλωστε η ανωτέρω στροφή είναι δική μου. Τα εύσημα ανήκουν στον Μάρκο Βαμβακάρη. Απλώς αυτό μου ήρθε έξαφνα στο μυαλό, μόλις τελείωσα την ανάγνωση της επιστολής που θα διαβάσετε κι εσείς στη συνέχεια:
"Αγαπητό 'PC Master',
Συγχαρητήρια και πάλι για την έξοχη οργάνωση και το πλούσιο σε περιεχόμενο περιοδικό.
Εχοντας δυσαρεστηθεί από την επιστολή του Mr Spock, γιατί αναφέρθηκε και σε

απόψεις μου, αυτό το γράμμα το αφιερώνω εξ ολοκλήρου σε εκείνον.
Οταν διάβασα τα σχόλια που έκανε σχετικά με τις απόψεις μου περί κρεμασμάτων, άναψα. Σκέφτηκα: μα τι λέει ο αυτιάς, θα τον σκίσω. Βέβαια μετά από κάποιο χρονικό διάστημα αναγκάστηκα να συμφωνήσω με αυτόν, ως ένα σημείο, γιατί πώς να το κάνουμε: Είμαι καινούριος PC-άς και δεν έχω ούτε 10 ούτε 5 χρόνια που ασχολούμαι με υπολογιστές. Επομένως οι πιο παλιοί προφανώς θα έχουν τραβήξει μεγαλύτερο ζόρι με τα computers και έφαγαν την ταλαιπωρία με το κουτάλι. Δικαίως λοιπόν παραπονιούνται συνεχώς όταν βλέπουν την άθλια κατάσταση στο χώρο του software και του hardware.
Ομως για στάσου, κύριε Σποκ, γιατί κάπου μας τα χαλάς. Τι εννοείς όταν λες πως κάποιοι δέχονται τα σκουπίδια που τους σερβίρουν λέγοντας "και πάλι καλά"; Μήπως ότι εσύ δεν τα δέχεσαι; Χρησιμοποιείς ναι ή όχι Win95;
Σε λίγο καιρό, θα βγουν τα Win98. Μήπως και αυτά δεν θα τα αγοράσεις; Δεν πιστεύω να αρχίσεις τα περί αντίστασης κατά της Microsoft, γιατί απλά δεν μπορείς για πάντα. Οταν θα κυκλοφορήσουν τα Photoshop 36, Word 45 και Quake 69 που θα απαιτούν Win98, ξέρεις τι θα κάνεις; Θα τα αγοράσεις θες δεν θες.
Εγώ επιπλέον παραδέχομαι τον Bill που έχει καταφέρει να μονοπωλεί, να ελέγχει όλη την αγορά του λογισμικού και γενικά να κάνει ό,τι του γουστάρει. Αυτός είναι μάγκας. Βέβαια, Mr Spock, για να σε προλάβω, δεν είμαι κανένας χαζός που δέχεται παθητικά ό,τι του παρέχουν οι εταιρίες, αλλά θέλω και εγώ να σταματήσει αυτή η κατάσταση. Ομως, πώς θα γίνει αυτό; Μήπως νομίζεις ότι καταφέρνεις τίποτε με το να αμφισβητείς και να απορρίπτεις τα πάντα, χωρίς ουσιαστικά να προτείνεις κάποιους τρόπους αντιμετώπισης; Δυστυχώς ούτε εγώ ούτε και εσύ μπορούμε να περιορίσουμε το πρόβλημα. Και ολόκληρη η Ελλάδα να πετάξει απ' τα μπαλκόνια τους υπολογιστές της δεν θα καταφέρει απολύτως τίποτε, γιατί έλκει ένα πολύ-πολύ μικρό μέρος της παγκόσμιας αγοράς, αφήνοντας ατάραχους τους διακινητές της. Το πρόβλημα είναι παγκόσμιο, άρα παγκοσμίως χρειάζεται να προταθεί λύση, με συζητήσεις μέσω Internet, συνεντεύξεις, διαδηλώσεις..., ξέρω και εγώ τι άλλο (βλ. πολέμους, αιματοχυσίες κ.λπ.);
Μπορεί τελικά να μην πολυπείθω, αλλά ήθελα απλώς να προκαλέσω και ελπίζω να το κατάφερα.
Ο αγαπητός σας
Horny Diablo"

Sorry, βρε Horny, αλλά δεν είναι λίγο ηττοπαθές το γραμματάκι σου; Τι θα πρέπει να κάνουμε δηλαδή; Να πάμε σε μια γωνιά ζαρωμένοι και να λέμε και ευχαριστώ ρουφώντας το αβγό μας; (Αυτό το "αβγό" με "β" ποτέ δεν θα μπορέσω να το συνηθίσω - άσχετο.) "Ευχαριστούμε που μας ταΐζετε σκουπίδια, ευγενικέ μας άρχοντα". Μπρρρρ! Δεν αντιλέγω ότι είμαστε μικρή αγορά για αυτούς. Να ξέρεις όμως ότι οι μεγάλες φωτιές ανάβουν συνήθως από μικρές σπίθες...

ΤΟ ΜΟΝΟΠΩΛΙΟ ΤΩΝ WINDOWS 98

Οχι, δεν μιλάω για το μονοπώλιο της Microsoft. Μιλάω για κάτι απείρως πιο αστείο!

Αυτό που πρόκειται να σας αφηγηθώ δεν είναι ούτε "κουτσομπολιό" ούτε "ανεπιβεβαίωτη φήμη". Είναι πραγματικό γεγονός, το οποίο μάλιστα είδε το φως της δημοσιότητας μέσω του καναλιού CNN. Επειδή όμως είμαι σίγουρος ότι είναι περισσότεροι αυτοί που διαβάζουν "PC Master" παρά αυτοί που βλέπουν CNN (τι ωραία που τα λέω ο άτιμος! Αρχισυντάκτα, θέλω αύξηση!), οφείλω να σας το μεταφέρω, όχι μόνο για να μη λέτε ότι σας αφήνω στο σκοτάδι, αλλά για να διαπιστώσετε ότι αυτά που κατά καιρούς "σούρνω" στη Microsoft δεν είναι απλώς κακίες και κακοήθειες ενός ποταπού και ιταμού δημοσιογραφίσκου. Σύμφωνα με το CNN, λοιπόν: "η ρουτίνα εγκατάστασης των Windows 98 απενεργοποιεί σκόπιμα ορισμένα αρχεία που χρησιμοποιούνται από προγράμματα ανταγωνιστών (σ.σ.: της Microsoft) και εγκαθιστά διαφορετικές εκδόσεις των αρχείων αυτών για να χρησιμοποιηθούν από τα Windows 98". Εχετε πάρει χαμπάρι για τι πράγμα μιλάμε ή ακόμα προσπαθείτε να συνειδητοποιήσετε αυτό που μόλις διαβάσατε; Επειδή σας βλέπω λίγο μπερδεμένους και δύσπιστους, θα σας το κάνω πιο λιανά για να το καταλάβετε και να πειστείτε. Εστω ότι θέλετε να εγκαταστήσετε τα Windows 98 στο σύστημά σας. Με γεια σας με χαρά σας - μακριά από τον δικό μας (υπολογιστή, παμπόνηροι!) κι όπου θέλουν ας είναι! Κατά τη διαδικασία της εγκατάστασης, το πρόγραμμα Setup των Windows 98 αντιλαμβάνεται ότι στο δίσκο σας υπάρχει, για παράδειγμα, η έκδοση 4.0 του TWAIN.DLL, μια βιβλιοθήκη που αναλαμβάνει την επικοινωνία του υπολογιστή με διάφορους scanners (ο αριθμός της έκδοσης είναι φανταστικός, το όνομα του DLL πραγματικό). Και ενώ το TWAIN το προμηθεύει η ίδια η Microsoft, τα Windows 98 ΔΕΝ γουστάρουν την έκδοση 4.0, η οποία είναι και η πιο πρόσφατη (την είχε εγκαταστήσει κάποιο άλλο πρόγραμμα, όπως το Photoshop 5.0). Μετακινεί λοιπόν το συγκεκριμένο αρχείο σε κάποιο άλλο directory και στη θέση του τοποθετεί την έκδοση 3.2 του TWAIN.DLL. Οταν το (είπαμε, παραδείγματος χάριν) Photoshop 5.0 προσπαθήσει να επικοινωνήσει με τον scanner σας, θα πάρετε ένα ξεγυρισμένο GPF που θα 'ναι όλο δικό σας. Και άντε να καταλάβετε τι πήγε στραβά. Τα αρχεία που φαίνεται ότι "δεν γουστάρουν" τα Windows 98, εκτός από το TWAIN.DLL, είναι τα MSCONV97.DLL και W95INF32.DLL. Και στις περιπτώσεις αυτές, τα Windows 98 αντικαθιστούν τα αρχεία αυτά με παλιότερες εκδόσεις, χωρίς καν να μπουν στον κόπο να ειδοποιήσουν το χρήστη για την πρωτοβουλία τους αυτή. Microsoft σου λέει ο άλλος... Το "κακό" μπορεί να διορθωθεί μετά την εγκατάσταση των Windows 98 από τον Version Conflict Manager, τον οποίο ο αρχάριος χρήστης μπορεί εύκολα να βρει στο menu Tools του προγράμματος System Information, το οποίο βρίσκεται στο menu System Tools, το οποίο βρίσκεται στο menu Accessories, το οποίο βρίσκεται στο Start menu. Απλά πράγματα.

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!



Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΚΑΙ Η ΔΡΑΣΗ ΣΤΟ ΑΠΟΚΟΡΥΦΩΜΑ ΤΟΥΣ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

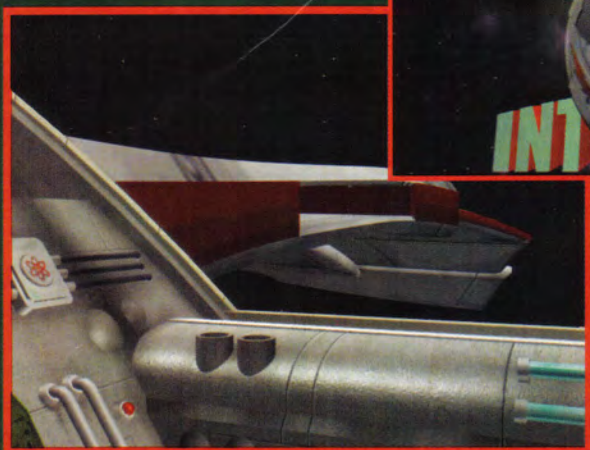
Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δε- τία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γρα- φεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Οκτωβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχου- κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 15 Οκτωβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Νοεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 2 Νοεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσο- νται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μετα- βολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμε- νικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη CD-MEDIA.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του εκπληκτικού strategy game









ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 15 Οκτωβρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποια χρονολογία διαδραματίζεται το X-COM: Interceptor; 1. ....
2. Πόσα interceptors χωράει κάθε Hangar; 2. ....
3. Υπάρχουν multiplayer δυνατότητες στο X-COM: Interceptor; 3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. ΟΝΟΜΑ:..
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:......................... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:.........................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ:.......................... Τ.Κ.:.......................... ΤΗΛ.:..........................

Επιμέλεια: Γιάννης Πατρίκος
master@compulink.gr

WINDOWS 98
Αξίζουν τον κόπο;

Στις αρχές του καλοκαιριού η Microsoft παρουσίασε το νέο της "παιδί", τα Windows 98. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο Αύγουστος κοντεύει να μας αφήσει κι εμέις, κατά δύο μήνες σοφότεροι, προσπαθούμε να συνειδητοποιήσουμε αν το "παιδί" αυτό αξίζει την αγάπη μας...

Δύο τεύχη πριν, το "PC Master" είχε φιλοξενήσει μια μικρή παρουσίαση του καινούριου λειτουργικού συστήματος της Microsoft, βασισμένη σε μία από τις "τελικές" beta εκδόσεις του προϊόντος. Τότε είχαμε γράψει ότι θα αποφεύγαμε να εστιάσουμε στα προβλήματα της συγκεκριμένης έκδοσης, καθώς επρόκειτο για δοκιμαστική και όχι για τελική. Τώρα όμως, που η τελική, επίσημη έκδοση των Windows 98 τρέχει στον υπολογιστή μας για περισσότερους από δύο μήνες, νομίζω ότι μπορούμε πια να θέσουμε ευθέως το ερώτημα: Αξίζουν τον κόπο ή όχι;

Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για ένα ερώτημα που δεν μπορεί να απαντηθεί με ένα "ναι" ή ένα "όχι". Εξαρτάται από το τι περιμένει και τι θέλει να κάνει κάποιος με τον υπολογιστή του, ποια είναι η βασικότερη ασχολία του, καθώς και τι θεωρεί βασικό χαρακτηριστικό ενός λειτουργικού συστήματος και τι όχι - αν του αρέσει "φατσικά", στο κάτω-κάτω της γραφής. Είναι γνωστό άλλωστε ότι: "περί ορέξεως ουδείς λόγος".



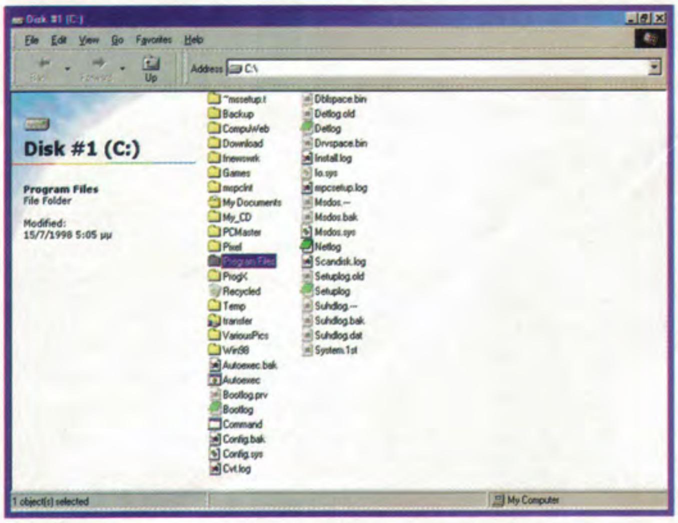
Οπως είχαμε γράψει και στο τεύχος Ιουνίου, τα Windows 98 είναι περισσότερο ένα "upgrade" των Windows 95 και λιγότερο ένα εντελώς νέο λειτουργικό σύστημα. Επειδή όμως έχουμε συνηθίσει να προμηθευόμαστε χωρίς χρέωση τα upgrades των Windows 95, θα πρέπει να προσέξουμε πολύ προτού αγοράσουμε το συγκεκριμένο, για το οποίο η Microsoft μας ζητά, ούτε λίγο ούτε πολύ, να ξοδέψουμε 36.000 δρχ.

INTERNET ΚΑΙ ΠΑΛΙ INTERNET

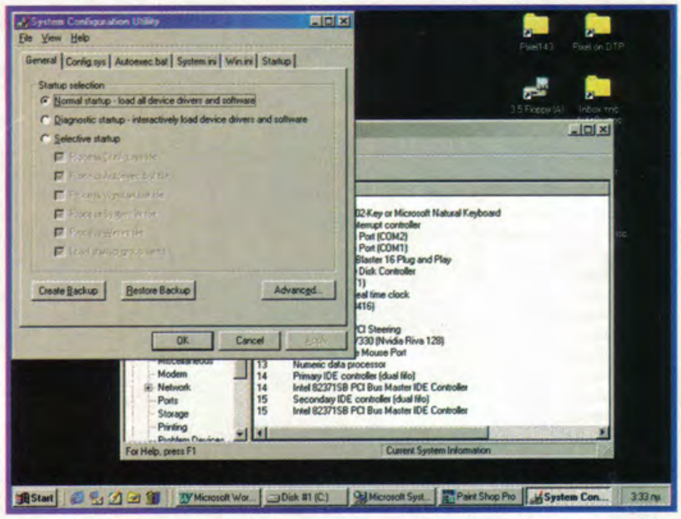
Ας ξεκινήσουμε όμως από τα βασικότερα πλεονεκτήματα του νέου λειτουργικού, τα οποία ίσως να πείσουν μερικούς από εσάς για την αναγκαιότητα της αναβάθμισης. Καταρχήν, υπάρχει η πολυδιαφημισμένη ενσωμάτωση του Internet Explorer 4.0 στην "καρδιά" του λειτουργικού, γεγονός που έχει ως αποτέλεσμα την αρμονικότερη συνεργασία του browser με τα υπόλοιπα τμήματα των Windows 98. Μέσα από τον IE 4.0 μπορείτε πλέον να βλέπετε τα περιεχόμενα του σκληρού δίσκου σας σαν να επρόκειτο για κάποιον τοπικό Web server, καθώς και να ρυθμίζετε την εμφάνιση κάθε folder ξεχωριστά, σαν να επρόκειτο για κάποια σελίδα Web (σχεδόν). Μπορείτε ακόμα και να δηλώσετε μια σελίδα Web ως εικόνα background για το desktop των Windows. Εχετε επίσης τη δυνατότητα να εμφανίσετε επάνω στο desktop τα λεγόμενα Web channels, τα οποία ενημερώνονται αυτόματα από τον Web και σας προσφέρουν τις πλέον πρόσφατες πληροφορίες, ανάλογα με την υπηρεσία που έχετε επιλέξει.

Βέβαια τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα όσο φαίνονται με την πρώτη ματιά, αν και η λειτουργία του IE 4.0 είναι ομολογουμένως εντυπωσιακή. Είμαι σίγουρος ότι περιμένατε κάτι τέτοιο (τόσο από εμένα όσο και από τη Microsoft).

Η ενσωμάτωση του IE 4.0 στον πυρήνα των Windows 98 επιπλέον σημαίνει ότι δεν μπορείτε να τον απεγκαταστήσετε, αν δεν σας αρέσει η "φάτσα" του. Από την άλλη μεριά, αν σας έρθει μια τέτοια σκέψη στο μυαλό (να απεγκαταστήσετε δηλαδή τον IE 4.0), σημαίνει ότι η εγκατάσταση των Windows 98 στον υπολογιστή σας ήταν μεγάλο σφάλμα. Είναι γνωστό άλλωστε ότι χωρίς τον IE 4.0 τα Windows 98 δεν είναι τίποτε άλλο παρά μια συλλο-



View As Web Page: Βολικό, αλλά καθυστερεί χαρακτηριστικά.



Κάτω από το πρόγραμμα "System Information" κρύβεται μια ποικιλία εφαρμογών για τον καλύτερο έλεγχο του συστήματος.

γή από drivers... Ακόμα, η ενεργοποίηση των Web χαρακτηριστικών των Windows 98 θα καθυστερεί αδικαιολόγητα τη λειτουργία του υπολογιστή σας.

Ας ξεπεράσουμε όμως τα Web channels (Active Desktop), τα οποία απαιτούν υπολογιστή που δεν έχει ανακαλυφθεί ακόμα, και ας εστιάσουμε στα πιο "καθημερινά" χαρακτηριστικά, όπως είναι η απεικόνιση των folders του υπολογιστή σας ως Web pages. Η χρονική καθυστέρηση που παρατηρείται ανάμεσα στο double click επάνω στο εικονίδιο του σκληρού δίσκου (έστω του C:) και την εμφάνιση των περιεχομένων του δίσκου στο παράθυρο του Internet Explorer είναι τουλάχιστον ανεπίτρεπτη. Οχι ότι η Microsoft δεν γνωρίζει αυτό το γεγονός. Το γνωρίζει και πολύ καλά μάλιστα. Για αυτό το λόγο άλλωστε σας δίνει τη δυνατότητα να απενεργοποιήσετε το χαρακτηριστικό "Web Style" και να επιστρέψετε στον παλιό, καλό και σχετικά γρήγορο My Computer των Windows 95. Εμ, τότε γιατί να εγκαταστήσω τα Windows 98;

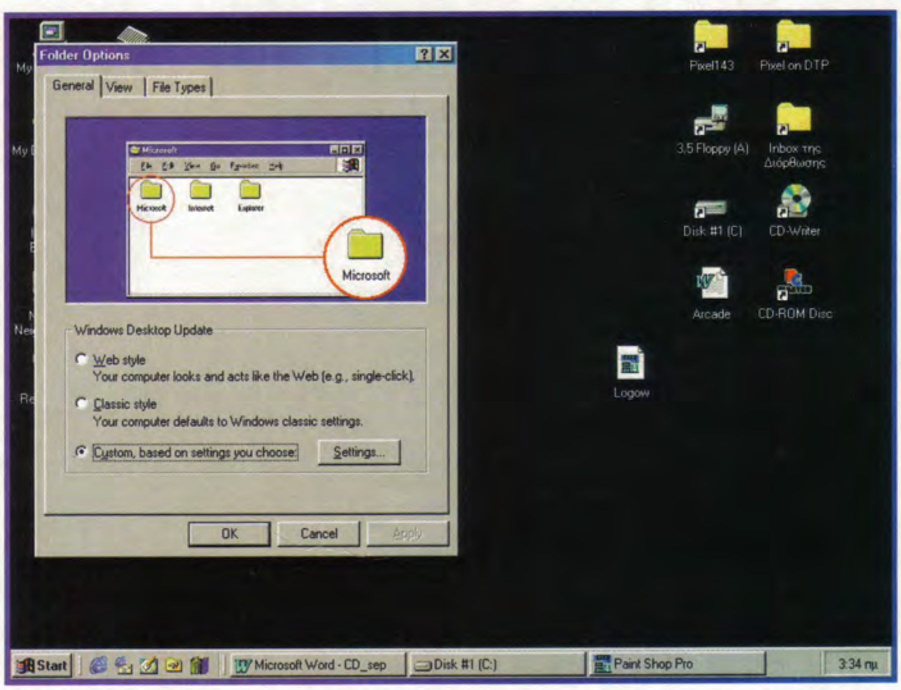
Αν απενεργοποιήσετε το "Web Style" και επιστρέψετε στο "Classic Style" των Windows 95, δεν μπορείτε πια να εμφανίζετε τα περιεχόμενα των folders στο ίδιο παράθυρο. Αναγκαστικά κάθε folder θα ανοίγει δικό του παράθυρο - ένα από τα πολύ περίεργα των Windows 98.

Τον Ιούνιο αναρωτιόμουν γιατί η Microsoft προσφέρει ξεχωριστά τον Windows Explorer εκτός από τον Internet Explorer, αφού ουσιαστικά είναι το ίδιο πράγμα. Πόσο λάθος είχα! Χρειάστηκε να περάσουν δύο μήνες για να καταλάβω ότι οι δύο Explorers έχουν τόση σχέση μεταξύ τους όση ο αστυνομικός του σχετικού ανέκδοτου με το μπουζούκι. Για τους μη κατέχοντες, ο αστυνομικός είναι όργανο (της τάξης), το μπουζούκι είναι όργανο (μουσικό βεβαίως), άρα, σύμφωνα με τους κανόνες της λογικής, ο αστυνομικός είναι μπουζούκι! Ετσι και στα Windows 98: Μπορεί να είναι και οι δύο Explorers, αλλά κατά τα άλλα καμιά σχέση.

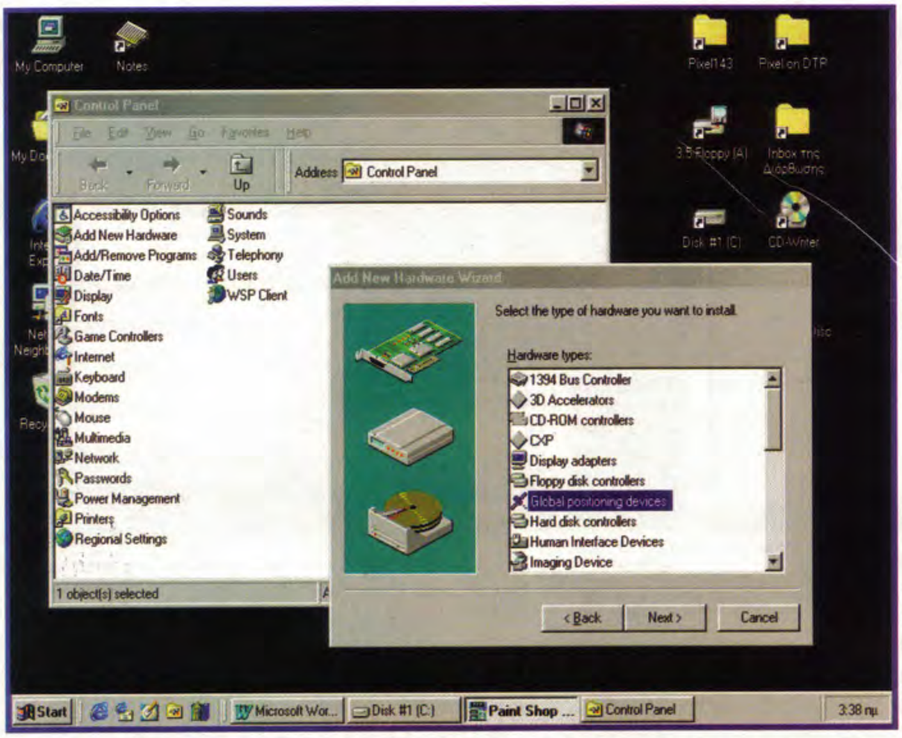
Και ένα τελευταίο, προσωπικής φύσης: Δεν ξέρω για σας, αλλά αυτό το σύστημα back και forward για τη διαχείριση των περιεχομένων του δίσκου εμένα μάλλον με μπερδεύει παρά με βολεύει...

DRIVERS & ΣΤΑΘΕΡΟΤΗΤΑ

Το δεύτερο σε σπουδαιότητα πλεονέκτημα των Windows 98 είναι οι ενημερωμένοι drivers που περιέχει. Συμπεριλαμβάνει οδηγούς για χιλιάδες γνωστές και άγνωστες συσκευές, έτσι ώστε η εγκατά-



Ούτε Web Style ούτε Classic style. Η καλύτερη επιλογή είναι το Custom. Φτιάξτε το όπως σας βολεύει.



Στα Windows 98 υπάρχουν drivers ακόμα και εξωτικών περιφερειακών όπως οι συσκευές GPS που είναι σημειωμένες εδώ.

στασή τους να γίνεται με τα λιγότερα δυνατά προβλήματα. Επιπλέον, η Microsoft μας αναφέρει ότι το σύστημα αυτό είναι πιο σταθερό από τα Windows 95 και έχει λιγότερα bugs.

Πράγματι, οι ενημερωμένοι drivers είναι ένας καλός λόγος για να "αναβαθμιστείτε" στα Windows 98. Ομως από τον κατάλογο των "χιλιάδων drivers" λείπουν ορισμένοι δημοφιλείς και εξαιρετικά αναγκαίοι, όπως για παράδειγμα αυτοί του Zip drive της Iomega, το οποίο κάνει θραύση στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια.

Για τα Windows 98, η συγκεκριμένη συσκευή, όπως και το Jazz της ίδιας εταιρίας, απλά δεν υπάρχουν. Ετσι την πάτησε ο υπογράφων κατά την εγκατάσταση των Windows 98 κι έψαχνε απεγνωσμένα για drivers, καθώς αυτούς που συνόδευαν το Zip drive τους είχε σβήσει για να χρησιμοποιήσει τη δισκέτα Zip (όπως οι περισσότεροι από εσάς, φαντάζομαι).

Οσον αφορά στη σταθερότητα για την οποία παινεύεται η Microsoft, προσωπικά δεν παρατήρησα σημαντικές διαφορές από την έκδοση OSR2 των Windows 95. Δεν μπορώ βέβαια να βάλω το χέρι μου στη φωτιά, καθώς δουλεύω την OSR2 αρκετό καιρό, ενώ τα Windows 98 μόλις δύο μήνες (την τελική έκδοση). Οχι όμως ότι τα Windows 98 δεν κολλάνε - κολλάνε και παρακολλάνε, και μάλιστα σε άσχετες στιγμές. Βέβαια, όπως συμβαίνει και με την OSR2, αν χρησιμοποιείς ΜΟΝΟΝ προγράμματα Microsoft έχεις λιγότερες πιθανότητες να κολλήσουν τα Windows 95/98. Μόλις χρησιμοποιήσεις πρόγραμμα ξένου κατασκευαστή, κάτι θα "τσινήσει"... Αυτό που πρέπει να παινέψουμε, διότι αλλιώς θα πέσει να μας πλακώσει, δεν είναι το σπίτι μας, όπως συνειρμικά θα σκεφτήκατε, αλλά οι πράγματι απρόσμενες επιλογές που δίνει η Microsoft για τον έλεγχο του συστήματος. Κρυμμένες κάτω από τον απλοϊκό τίτλο "System Information", οι επιλογές αυτές μας δίνουν τη δυνατότητα να προσδιορίσουμε τι θα φορτώνεται και τι όχι κατά τη διαδικασία του boot, να ελέγχουμε conflicts, IRQs, DMAs και τα συναφή, να τσεκάρουμε την ορθότητα της registry και των αρχείων συστήματος κ.λπ. Για να λέμε του στραβού το δίκιο, δεν περιμέναμε από τη Microsoft να δώσει τέτοια εργαλεία για τον έλεγχο του συστήματος σε όλους τους χρήστες.

ΤΕΛΙΚΑ ΤΙ;

Ξαναδιαβάζοντας με ήρεμο μυαλό το ανωτέρω κείμενο, διαπιστώνω ότι το διατρέχει μια υποψία εμπάθειας. Με όσο αισιόδοξο μάτι κι αν το διαβάσετε, μπορείτε να διακρίνετε ποια είναι μέσες-άκρες η άποψή μου στο ερώτημα: "Αναβάθμιση στα Windows 98;".

Κι όμως δεν είναι τόσο άσχημα τα πράγματα.

Αναμφίβολα η εντύπωση που προκαλεί ο Internet Explorer 4.0 είναι το κυρίαρχο συναίσθημα για έναν χρήστη που βάζει στον υπολογιστή του τα Windows 98. Είναι πράγματι πρωτόγνωρη η αίσθηση του surfing στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή σου ταυτόχρονα με το Internet. Ωστόσο, έπειτα από λίγο καιρό ενασχόλησης συνειδητοποιείς ότι τελικά δεν ασχολείσαι τόσο πολύ με το Internet ώστε να σε ωφελεί πράγματι η ενσωμάτωση του Web browser στον πυρήνα του λειτουργικού συστήματος.

Η ενσωμάτωση αυτή ίσως ωφελεί κάποιους business users, των οποίων η εργασία στηρίζεται στο Internet. Αλλά για έναν home user...

Κατά την προσωπική μου άποψη, ένας χρήστης που έχει εγκαταστήσει τα Windows 95 OSR2 δεν έχει κανένα λόγο αναβάθμισης στα Windows 98 - δεν προσφέρουν πολλά περισσότερα. Ωστόσο, αν ο συγκεκριμένος χρήστης κάνει εντατική χρήση του Internet (έχει μισθωμένη γραμμή ή κάτι παρόμοιο), τα Windows 98 είναι μια καλή λύση.

Αν ανήκετε στους χρήστες που έχουν εγκαταστήσει τα Windows 95 με το Service Pack 1 χωρίς το OSR2, αυτό σημαίνει ότι το Internet δεν παίζει κυρίαρχο ρόλο στη ζωή σας. Ο ρόλος αυτός ανήκει στα games, έτσι;

Αν θέλετε σώνει και καλά να αναβαθμιστείτε, προσέξτε καλά. Το Service Pack 1 είναι η τελευταία βελτίωση των Windows που σας επιτρέπει να φορτώσετε το παλιό σας λειτουργικό σύστημα (έστω το DOS 6.22).

Τόσο τα Windows 98 όσο και το OSR2 έχουν πρόβλημα στο συγκεκριμένο τομέα. Από την άλλη μεριά όμως, αν δεν θέλετε να τρέχετε παλιά DOS παιχνίδια που απαιτούν μνήμη EMS, δεν θα χρειαστείτε το παλιό DOS, οπότε μια αναβάθμιση θα σας ωφελήσει από πλευράς συχνότητας κολλημάτων.

Είδατε που η απάντηση είναι πιο περίπλοκη από ένα "ναι" ή ένα "όχι";

THE X-FILES
Συγκρίνοντας τα ανόμοια

Αναζητώντας την αλήθεια, δηλαδή τα X-Files των οποίων το χρώμα έχουμε ξεχάσει, μια και έχουμε να δούμε καινούρια επεισόδια από το Star εδώ και έναν χρόνο, πέσαμε πάνω σε δύο τελείως διαφορετικά προγράμματα, με θέμα την πιο cult αυτή την περίοδο σειρά της τηλεόρασης. Ποιος αντιστέκεται στον πειρασμό να τα εξετάσει στο μικροσκόπιο του εργαστηρίου του Vantor Master;

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα δύο αυτά προγράμματα, τα οποία δεν έχουν καμία σχέση μεταξύ τους, πέρα από τη θεματική βάση τους που δεν είναι άλλη από την πασίγνωστη σειρά "The X-Files", για λόγους οικονομίας χώρου τα παρουσιάζουμε σε ένα ενιαίο δισέλιδο άρθρο.

Εχοντας ακούσει πάρα πολλά θετικά σχόλια για το Pyst, την παρωδία του Myst, πήραμε αμέσως μόλις κυκλοφόρησε το X-Fools, για να δούμε με τα ίδια μας τα μάτια την παρωδία της σειράς "The X-Files" - και όχι μόνο.

Ειλικρινά δεν ξέρω αν το Pyst είναι τελικά τόσο καλό όσο λένε. Αυτό όμως που μπορώ να πω με βεβαιότητα είναι τούτο: Μείνετε όσο πιο μακριά από το X-Fools μπορείτε. Δεν έχει να σας δώσει τίποτα το ιδιαίτερο, και τονίζω κατηγορηματικά ότι με τίποτα δεν αξίζει τα λεφτά του.

Αυτό που βασικά καλείσαι να κάνεις είναι να μαζεύεις κασέτες, CD-ROM disks και ντοσιέ με μία ή δύο φωτογραφίες και να τα βάζεις στα αντίστοιχα μηχανήματα. Προσοχή απαιτείται μόνο στην τοποθέτηση των ντοσιέ με μία φωτογραφία στο εξώφυλλο, καθώς πρέπει να μπαίνουν στο file cabinet, ενώ αυτά με τις δύο φωτογραφίες πρέπει να τοποθετούνται στο ειδικό μπομπινόφωνο. Παράλληλα, μπορείς να παίζεις μερικά ενδιαφέροντα arcade παιχνίδια, πάντοτε με θέματα από τη σειρά - δυσκολότερο όλων βρήκα αυτό με τις ερωτήσεις.

Ναι, εντάξει, υπάρχουν πάρα πολλά στοιχεία που βγάζουν γέλιο, αλλά αρκεί αυτό για να αγοράσει κάποιος το παιχνίδι; Προσωπικά απαντώ χωρίς ενδοιασμό αρνητικά και προτείνω να κάνετε το ίδιο. Αφήστε το X-Fools για τους Αμερικανούς. Εκείνοι μπορεί να το βρίσκουν ενδιαφέρον ...





Οση απογοήτευση όμως μου έδωσε το X-Fools τόση και περισσότερη συγκίνηση μου πρόσφερε το Unrestricted Access, παρά τα πολύ σημαντικά προβλήματα που αντιμετώπισα με την εγκατάστασή του. Το Installation Utility είναι ένας μικρός εφιάλτης. Αφού βάλει στο σκληρό σου τα βασικά δεδομένα του προγράμματος, σε ρωτά αν θέλεις να εγκαταστήσεις τον Internet Explorer 4.0. Εγώ, έχοντας το Netscape στον υπολογιστή μου, απάντησα αρνητικά. Ε, μόλις τέλειωσε η εγκατάσταση του προγράμματος, από τις δύο βασικές λειτουργίες του έτρεχε μόνο η μία. Η πρώτη (browser) και η πιο βασική απαιτεί οπωσδήποτε για να τρέξει τον Internet Explorer 4.0, αλλιώς δεν γίνεται τίποτα. Εχοντας ακούσει τόσα αρνητικά σχόλια για τα προβλήματα που προκαλεί, τον εγκατέστησα με κρύα καρδιά. Μου άφησε ένα κουσούρι στα Windows: ένα "Settings" που τρέχει συνεχώς και δεν κάνει τίποτα - τώρα πρέπει να δω πώς θα το απενεργοποιήσω, γιατί αλλιώς πρέπει να εγκαταστήσω τα Windows από την αρχή.

Επειτα από όλα αυτά, ήρθε η ώρα να τρέξω το πρόγραμμα. Και εδώ πράγματι τρελάθηκα. Οντας μανιακός με τη σειρά "The X-Files" (έχω όλα τα αρχεία όλων των επεισοδίων στον υπολογιστή μου), δεν πίστευα στα μάτια μου: Το Unrestricted Access είναι μία από τις τελειότερες databases που έχω δει στη ζωή μου. Πρόκειται για μία εκπληκτική δουλειά, αφού έχουν περαστεί όλα μα όλα τα στοιχεία που αφορούν στη σειρά και τους ήρωές της. Αν αρχίσεις να σκαλίζεις το πρόγραμμα, δεν πρόκειται να σταματήσεις με τίποτα. Μπορείς να αναζητήσεις τους πιο απίθανους συνδυασμούς στοιχείων, να βρεις όλα τα στοιχεία για όλα τα επεισόδια που αφορούν σε κάποιον από τους ήρωες, να δεις φωτογραφίες και βίντεο και, το κυριότερο όλων, να δεις αναλυτικά backgrounds πάρα





πολλών δεδομένων της σειράς που εσύ δεν είχες φανταστεί με τίποτα. Ειλικρινά δεν μπορώ να φανταστώ έναν fan της σειράς που δεν θα τρέξει να αγοράσει το πρόγραμμα. Σημειωτέον ότι καλύπτει μέχρι και το τέλος του 4ου κύκλου της σειράς. Για εμάς εδώ στην Ελλάδα το γεγονός αυτό καθιστά τον τίτλο άκρως "hot", καθώς τον τέταρτο κύκλο, αν όλα πάνε καλά, θα αρχίσουμε να τον παρακολουθούμε από τον Οκτώβρη στο Star Channel.

Για να προλάβω τις όποιες αντιδράσεις σας, γράφω προκαταβολικά ότι το πρόγραμμα διαθέτει μία επιλογή, την Communications, μέσω της οποίας όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να συνδεθείτε με το επίσημο site της Fox Interactive και να κατεβάσετε όποια updates έχουν βγει για τις databases του προγράμματος. Η εταιρία υπόσχεται τακτική ενημέρωση και αυτό είναι πολύ σημαντικό, αφού προσδίδει διαχρονική αξία στον τίτλο.

Άλλες σημαντικές επιλογές είναι οι Search και Surveillance, μέσω των οποίων είναι δυνατή η αναζήτηση όποιου δεδομένου επιθυμήσει ο χρήστης. Εκτός της Browser λειτουργίας, η οποία περιλαμβάνει όλα τα ανωτέρω, υπάρχει και η Desktop Design. Με αυτή μπορείτε να κάνετε το desktop των Windows σας όπως εσείς θέλετε. Εικονίδια, screen savers, ήχοι και ό,τι άλλο τραβά η ψυχή σας. Εγώ έφτιαξα έναν πολύ ωραίο screen saver και τώρα κάθομαι και τον απολαμβάνω.

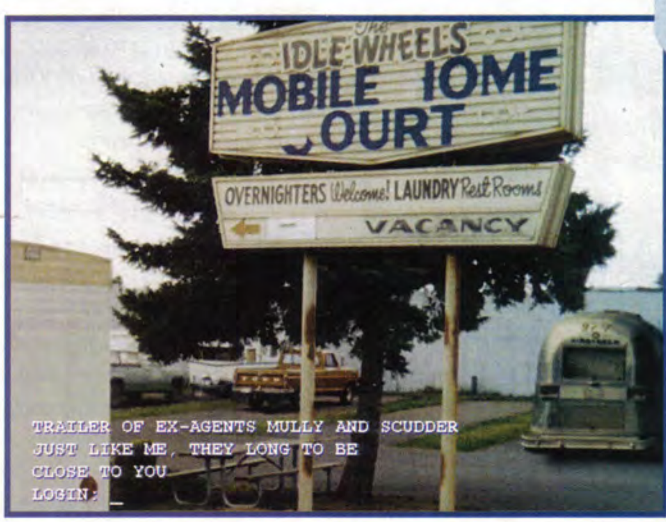
Το Unrestricted Access αξίζει κάθε δραχμή που θα ξοδέψετε για την αγορά του. Φυσικά, προϋποθέτει να είστε φανατικός φίλος της σειράς. Προσωπικά το αγόρασα χωρίς καμία καθυστέρηση και τώρα μελετώ όλα τα στοιχεία για τον περίφημο "Άνθρωπο με το τσιγάρο". Μου έχει καθίσει στο στομάχι και πρέπει να μάθω όσο το δυνατόν περισσότερα από τα μυστικά του... PC

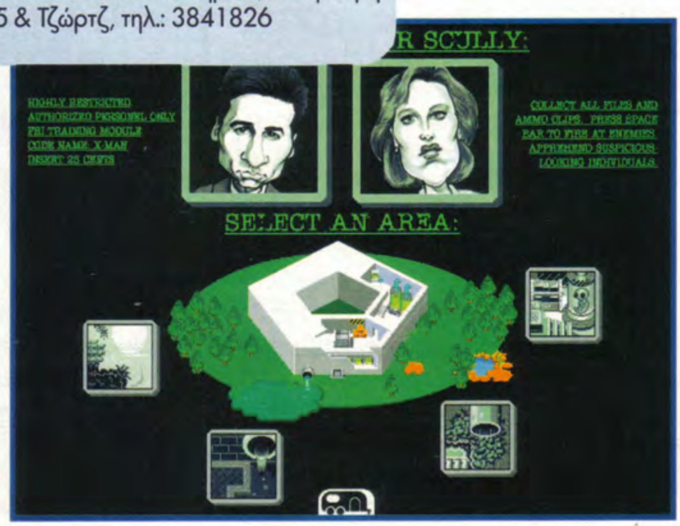
THE X FILES: UNRESTRICTED ACCESS

ΕΤΑΙΡΙΑ: Fox Interactive (http://www.foxinteractive.com/)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, 16bit color Windows 95 συμβατή κάρτα γραφικών, Windows 95 συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 100MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζώρτζ, τηλ.: 3841826

X-FOOLS

ΕΤΑΙΡΙΑ: Parroty Interactive (http://www.xfools.com/)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: 486DX στα 66MHz, 8MB RAM, Windows 3.1, 2x CD-ROM drive, 1MB SVGA κάρτα γραφικών, 8bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 15MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζώρτζ, τηλ.: 3841826





"ΟΤΑΝ ΜΕΓΑΛΩΣΩ, ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΙΝΩ BILL GATES"

Η μεταλυκειακή εκπαίδευση στο χώρο της Πληροφορικής στην Ελλάδα

των Αντώνη Σκουλικάρη και Μανώλη Φουρνιστάκη



Οταν μας κάλεσε ο Diablo του "PC Master" -βλ. Κράτσας- στα γραφεία του περιοδικού, πριν από περίπου δύο μήνες, νομίσαμε ότι μας περίμενε ακόμη ένα game review. Εχοντας τα longswords ανά χείρας, μπήκαμε δειλά-δειλά στο... dungeon.

Η πρόκληση ήταν μεγάλη... Δεν είχαμε απλά άλλο ένα quest να φέρουμε εις πέρας, αλλά να ανοίξουμε το δρόμο για το φινάλε του Ultimate Quest των περισσοτέρων από εσάς! Δεν αναφερόμαστε σε τίποτα άλλο από την επαγγελματική επιτυχία σας στο χώρο της Πληροφορικής.

Η Ελλάδα, αναπτυσσόμενη και σε αυτό τον τομέα, ακολουθεί από κοντά τις εξελίξεις κι έχει δημιουργήσει το έδαφος για μια αγορά Πληροφορικής που αναζητά τη στελέχωσή της. Φυσικό είναι λοιπόν να γεννιούνται κάποια εύλογα ερωτήματα:

- Υπάρχει η κατάλληλη εκπαιδευτική υποδομή για την απόκτηση γνώσεων στην επιστήμη των Η/Υ;
- Απορροφούνται επαρκώς οι ταλαντούχοι του κλάδου;
- Εχει κορεστεί η αγορά της Πληροφορικής στη χώρα μας;

Στη συνέχεια του αφιερώματος θα προσπαθήσουμε να αναζητήσουμε τις απαντήσεις.

ΟΙ ΔΡΟΜΟΙ ΜΕΤΑ ΤΟ ΛΥΚΕΙΟ

Οι ειδικότητες και τα "παρακλάδια" της Πληροφορικής είναι πολλά. Το ευτύχημα είναι πως όλες οι βαθμίδες εκπαίδευσης αρχικά παρέχουν γενικές γνώσεις, ενώ στη συνέχεια η εκάστοτε σχολή δίνει εκείνες τις κατευθύνσεις όπου μπορεί κάποιος να διακριθεί. Προσοχή: Ο υποψήφιος επαγγελματίας Πληροφορικής θα πρέπει να είναι σίγουρος για την απόφασή του να εισέλθει σε αυτό το χώρο, διότι εάν το βλέπει σαν αγγαρεία, απλά θα αποτύχει! Στη "θάλασσα" της Πληροφορικής οι "φελλοί" δεν επιπλέον, αλλά βουλιάζουν...

Ενώ η αποφοίτηση από το λύκειο πλησιάζει, ανοίγονται δύο δρόμοι. Ο ένας είναι αυτός των κρατικών πανεπιστημίων και ο άλλος εκείνος των δημόσιων/ιδιωτικών ΙΕΚ, των εργαστηρίων ελεύθερων σπουδών και των πανεπιστημίων του εξωτερικού.



Κρατικά Πανεπιστήμια

Τα κρατικά πανεπιστήμια έχουν ποιότητα στην εκπαίδευση που προσφέρουν και κάποιο κύρος στη συνείδηση των περισσότερων Ελλήνων. Τα ΑΕΙ και ΤΕΙ δημιουργούν επιστήμονες Πληροφορικής, αλλά δεν δίνουν συγκεκριμένη ειδικότητα, παρέχοντας πτυχίο Πληροφορικής του οποίου οι κάτοχοι, δουλεύοντας πλέον σε συγκεκριμένο χώρο εργασίας, καταλήγουν σιγά-σιγά στην εξειδίκευσή τους. Αυτό διότι η διδακτέα ύλη των πανεπιστημίων έχει να κάνει κυρίως με την "κλασική" Πληροφορική ή αλλιώς Computer Science (προγραμματισμός, δίκτυα, βάσεις δεδομένων, λειτουργικά συστήματα κ.λπ.). Παρ' όλα αυτά είναι αναγνωρισμένη η ποιότητα γνώσεων των ΑΕΙ Πληροφορικής, αφού έχουν αναπτυχθεί προγράμματα διεθνούς βεληνεκούς, ενώ πολλές φορές πανεπιστήμια του εξωτερικού δίνουν υποτροφίες σε Ελληνες φοιτητές (ιδίως στους αριστούχους) για μεταπτυχιακές σπουδές.

Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης

Τα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) προσφέρουν εξειδικευμένες σπουδές και πρακτική εφαρμογή των διδαχθέντων, παρέχοντας δίπλωμα αναγνωρισμένο στην Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ενωση. Τα δημόσια ΙΕΚ (ΔΙΕΚ) εμφανίστηκαν το 1992, ενώ έναν χρόνο αργότερα παρουσιάστηκαν τα ιδιωτικά ΙΕΚ (ΙΙΕΚ). Ολα τα ΙΕΚ, δημόσια και ιδιωτικά, υπάγονται σε έναν ενιαίο οργανισμό, τον ΟΕΕΚ (Οργανισμός Επαγγελματικής Εκπαίδευσης & Κατάρτισης).

Μείζον πρόβλημα των δημόσιων ΙΕΚ συνιστά ο περιορισμένος αριθμός θέσεων και τμημάτων. Η εισαγωγή σε αυτά προϋποθέτει άριστη βαθμολογία του υποψηφίου στις εξετάσεις ή στα τρία τελευταία χρόνια της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσής του, ανάλογα με το εάν προέρχεται από γενικό λύκειο ή ΤΕΛ αντίστοιχα. Επιπλέον, ο αριθμός των τμημάτων που αφιερώνονται στην Πληροφορική είναι μικρός (στον τομέα των multimedia υπάρχει μόνο ένα τμήμα, στο ΔΙΕΚ Πειραιά).

Τα ιδιωτικά ΙΕΚ, αντίθετα, έχουν επαρκή αριθμό τόσο θέσεων όσο και τμημάτων, με αποτέλεσμα να απορροφούν όλους τους υποψήφιους σπουδαστές που θα τα επιλέξουν. Επίσης, τα ΙΙΕΚ έχουν επενδύσει στον εξοπλισμό των εργαστηρίων τους, σε έμπειρο έμψυχο υλικό καθώς και στις παροχές που προσφέρουν (βιβλιοθήκες, πολιτιστικές και άλλες εκδηλώσεις, εκθέσεις κ.ά.). Επόμενο είναι όμως η φοίτηση σε αυτά να απαιτεί υψηλό κόστος σε δίδακτρα.

Εργαστήρια Ελεύθερων Σπουδών

Τα Εργαστήρια Ελεύθερων Σπουδών (ΕΕΣ) αποτελούν έναν δεύτερο φορέα ιδιωτικής εκπαίδευσης. Παρά τις δεκαετίες λειτουργίας τους, δεν έχουν αναγνωριστεί επισήμως από το κράτος, αποτελώντας έτσι άτυπο θεσμό για την Ελλάδα.

Απαραίτητη προϋπόθεση για τη σωστή επιλογή ΕΕΣ είναι η όσο το δυνατόν πληρέστερη πληροφόρηση σχετικά με την αξιοπιστία της εκάστοτε σχολής, πριν από την εγγραφή σε αυτήν. Ενας μεγάλος αριθμός ΕΕΣ συνεργάζεται με πανεπιστήμια του εξωτερικού, προσφέροντας σπουδές υπό την επίβλεψη των ιδρυμάτων αυτών.

Σε αυτό το σημείο επισημαίνουμε το πρόβλημα της μη αναγνώρισης των πτυχίων από το ΔΙΚΑΤΣΑ. Το τελευταίο δεν δέχεται ως ισότιμα τα Bachelor, Master ή PhD που έχουν αποκτηθεί ύστερα από συνδυασμένη φοίτηση σε ΕΕΣ και πανεπιστήμια του εξωτερικού. Η πολιτική αυτή θέτει σε κίνδυνο την ένταξη της Ελλάδας στην ΟΝΕ, αφού υπάρχει η κοινοτική Οδηγία 89/48, που αφορά στο ενιαίο της εκπαίδευσης των κρατών-μελών.

Αναφέρουμε, τέλος, πως τα εργαστήρια ελεύθερων σπουδών, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς φορείς που λειτουργούν στη χώρα μας και περιγράψαμε στο αφιέρωμά μας, δεν παρέχουν τη δυνατότητα αναβολής στράτευσης στους (άρρενες) σπουδαστές τους.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΑΡΙΕΡΑΣ

Επιλέγοντας τον εκάστοτε φορέα, ο υποψήφιος επαγγελματίας Πληροφορικής παίρνει τις απαραίτητες γνώσεις για την είσοδό του στην αγορά εργασίας. Στις παραγράφους που ακολουθούν θα δώσουμε μια γεύση για τις πιθανές καριέρες που μπορούν να ακολουθηθούν από ανθρώπους με επαρκή εκπαίδευση

ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ

Από ένα τέτοιο αφιέρωμα δεν θα μπορούσε να λείψει η γνώμη των παραγωγών ελληνικών multimedia τίτλων, αφού πολλοί είναι οι νέοι που φαντάζονται την επαγγελματική σταδιοδρομία τους σε επιχειρήσεις με αυτό το αντικείμενο. Την Παρασκευή 21 Αυγούστου συναντηθήκαμε με τον κ. Στέλιο Κεσανίδη, administration director της Γενναδείου, ο οποίος μας έδωσε αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία:

PC Master: *Ποιες είναι οι ειδικότητες που ασχολούνται με την παραγωγή ενός τίτλου στη Γεννάδειο;*

Κεσανίδης Στέλιος: Οι τρεις βασικές ειδικότητες είναι οι εξής: Σκιτσογράφος (κάνει τα προσχέδια ή τα προπλάσματα των



γραφικών), γραφίστας (κάνει το χρωματισμό και τα 3D σχέδια) και προγραμματιστής. Ο σεναριογράφος, ο διορθωτής και ο παιδαγωγός είναι μερικές από τις επιπλέον ειδικότητες που χρησιμοποιούμε. Το 80% της δουλειάς είναι τα γραφικά και τα κείμενα (όχι ο προγραμματισμός, όσο περίεργο και εάν ακούγεται).

PCM: *Ποια είναι τα επίπεδα των αμοιβών που προσφέρονται;*

Κ.Σ.: Αυτό που πρέπει να τονίσω είναι ότι όσο πιο ολοκληρωμένη (debugging, graphics, τεχνικά στοιχεία κ.λπ.) είναι μια δουλειά τόσο μεγαλύτερη θα είναι η αμοιβή. Η Γεννάδειος προσφέρει έναν standard μισθό της τάξεως των 250.000 με 350.000, 12 μήνες το χρόνο και ανεξάρτητα των πωλήσεων των προγραμμάτων που δουλεύουν οι εκάστοτε προγραμματιστές. Ετσι, εάν στο τέλος του χρόνου ένας τίτλος πάει πολύ καλά, τότε θα αμειφθούν έξτρα ακόμα και όσοι προγραμματιστές δεν ασχολήθηκαν με αυτόν.

στην επιστήμη του κλάδου.

Αρχικά (και εκτενέστερα, αφού αποτελούν τη "βάση" της επιστήμης) θα αναφερθούμε στους προγραμματιστές (Computer Programmers - CPs). Οι CPs γράφουν, ελέγχουν και συνθέτουν τις λεπτομερείς οδηγίες -τις ονομαζόμενες "πρόγραμμα" ή "software"- οι οποίες τοποθετούν σε λογική σειρά τα βήματα που θα πρέπει να κάνει ένας υπολογιστής για να εκτελεστούν οι λειτουργίες τους.

Οι CPs "λένε" στον υπολογιστή τι να κάνει, π.χ. ποιες πληροφορίες να αναγνωρίσει, πώς να τις επεξεργαστεί και τι εξοπλισμό να χρησιμοποιήσει. Τα προγράμματα ποικίλλουν, ανάλογα με τη μορφή των πληροφοριών που επεξεργάζονται ή δημιουργούν. Για παράδειγμα, οι οδηγίες που ενημερώνουν κάποιες οικονομικές καταστάσεις είναι πολύ διαφορετικές από εκείνες που απαιτούνται για την αναπαράσταση των συνθηκών πτήσης σε έναν εξομοιωτή αεροπλάνου.

Οι CPs γράφουν τα εκάστοτε προγράμματα αναλύοντας κάθε βήμα σε μια λογική σειρά οδηγιών, την οποία θα μπορέσει να ακολουθήσει ο υπολογιστής. Κατόπιν μετατρέπουν τις οδηγίες αυτές σε κώδικα μιας συμβατικής γλώσσας προγραμματισμού, όπως είναι η C και η FORTRAN, ή σε γλώσσα τεχνητής νοημοσύνης, όπως η LISP ή η Prolog (ας μην ξεχνάμε, δε, και τις πιο προηγμένες -και μεγαλύτερης ζήτησης- γλώσσες, όπως οι UML, Java, C++, Visual Basic και Ada). Οι προγραμματιστές συχνά γνωρίζουν

Ι.Ε.Κ. ΟΜΗΡΟΣ

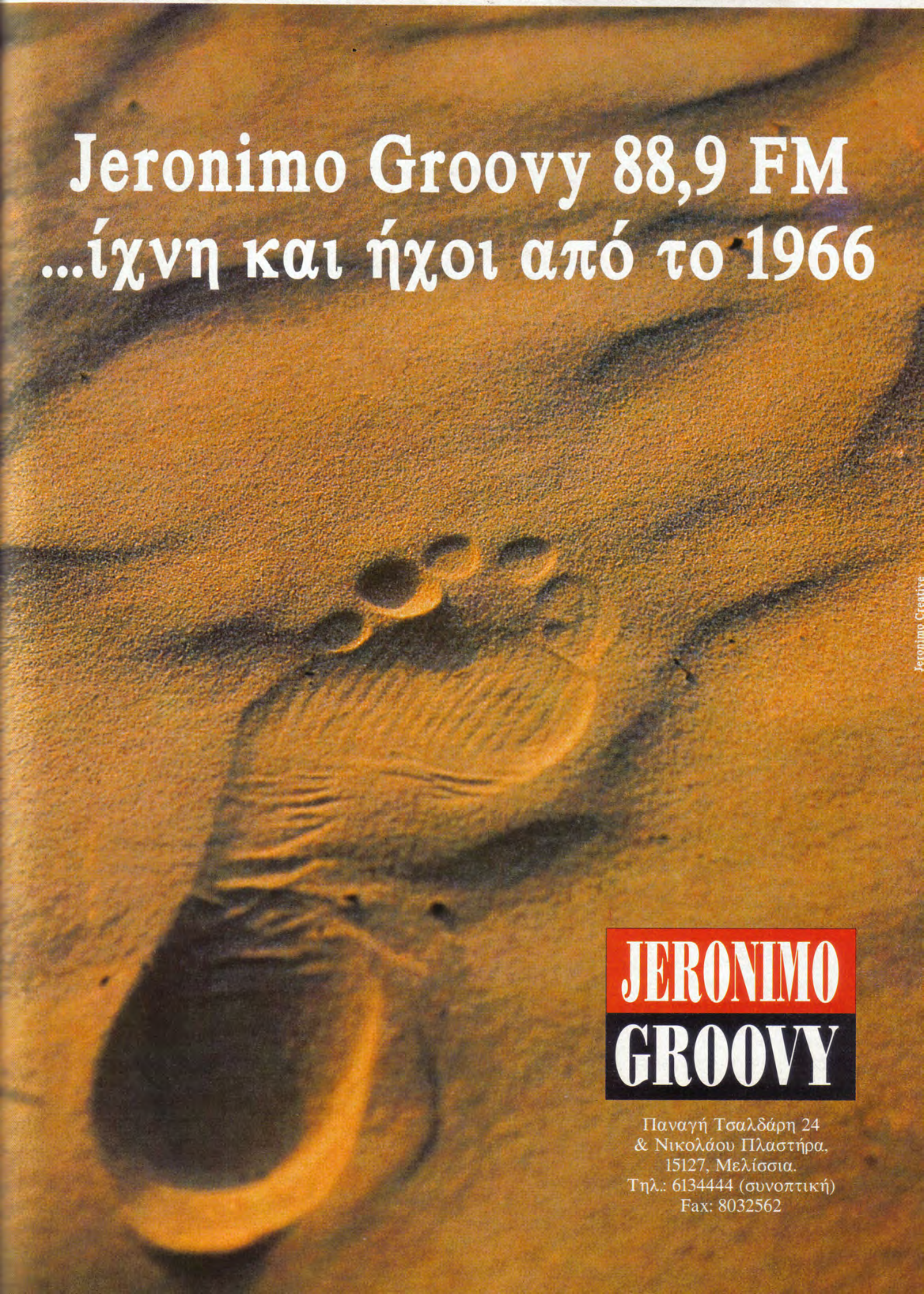
Ενα από τα Ι.Ε.Κ. που επισκεφθήκαμε ήταν και το Ι.Ε.Κ. ΟΜΗΡΟΣ, ένα ίδρυμα το οποίο έχει δώσει ιδιαίτερο βάρος στον τομέα της Πληροφορικής και που πρόσφατα, με τη multimedia εφαρμογή "Αποκάλυψη του Ιωάννη, Πάτμος: Το Ιερό νησί", έδωσε την παγκόσμια διάκριση στη χώρα μας κερδίζοντας το Χρυσό CD-ROM σε σχετικό διαγωνισμό που έλαβε χώρα στο Μόντρεαλ του Καναδά. Μιλήσαμε με το διευθυντή του Ι.Ε.Κ. Ν. Μακρυπλίδη.

PC Master: *Θα μπορούσατε να μας πείτε κάποια πράγματα για τον κύκλο σπουδών σας και τις ειδικότητες που υπάρχουν στην Πληροφορική;*

Μακυπλίδης Ν.: Ο "Ομηρος" καλύπτει το σύνολο των ειδικοτήτων της Πληροφορικής. Από τα multimedia και το Internet -που είναι τα πιο προχωρημένα "κλαδιά" της Πληροφορικής- τα τοπικά δίκτυα, τις βάσεις δεδομένων, τον προγραμματισμό, μέχρι και τη χρήση είτε σε λογιστικά πακέτα είτε σε πακέτα γραφείου, παρουσιάσεων, επιχειρήσεων κ.λπ. Η χρήση των υπολογιστών και η αξιοποίησή τους αποτελούν αντικείμενα εκπαίδευσης για τον "Ομηρο".

PCM: *Ποιες είναι οι προοπτικές επαγγελματικής αποκατάστασης σε σχέση με τους αποφοίτους; Υπάρχει ανεργία στον κλάδο αυτό;*

Μ.Ν.: Η Πληροφορική είναι ένας χώρος ο οποίος δεν πρόκειται να αντιμετωπίσει πρόβλημα ανεργίας για τα επόμενα 20 χρόνια, όσο μπορούμε να προβλέψουμε. Αυτό γιατί, όπως είδαμε, έχει τη δυνατότητα να εισέρχεται και να συνδέεται με όλους τους χώρους, να δημιουργεί θέσεις εργασίας σε περιοχές που μέχρι τώρα δεν μπορούσαμε να φανταστούμε όπως στην οπτικοακουστική βιομηχανία. Εκείνο το οποίο πρέπει να τονίσουμε είναι ότι σε όλους τους τομείς οι άνθρωποι που αγαπούν τη δουλειά τους και έχουν μεράκι είναι αυτοί που θα έχουν πάντα μια θέση εργασίας. Υπάρχουν και εκείνοι οι οποίοι κάνουν λάθος νομίζοντας πως Πληροφορική είναι το να κάθονται μπροστά σε έναν υπολογιστή και να δουλεύουν.


Jeronimo Groovy 88,9 FM
...ίχνη και ήχοι από το 1966
JERONIMO
GROOVY
Παναγή Τσαλδάρη 24
& Νικολάου Πλαστήρα,
15127, Μελίσσια.
Τηλ.: 6134444 (συνοπτική)
Fax: 8032562
Jeronimo Creative

I.S.T. Studies

Στα μέσα Ιουνίου επικοινωνήσαμε με το Εργαστήριο Ελευθέρων Σπουδών I.S.T. Studies. Λόγω φόρτου εργασίας στη σχολή, δεν στάθηκε δυνατό να συναντηθούμε με κάποιον υπεύθυνο. Παρ' όλα αυτά στις ερωτήσεις μας απάντησε μέσω fax ο κ. Καραμπότσιος Χαρίλαος, ass. scheme tutor του τμήματος Πληροφορικής του I.S.T. Studies, τον οποίο ευχαριστούμε.

***PC Master:** Δώστε μας κάποιες γενικές πληροφορίες για τη σχολή σας.*

Καραμπότσιος Χαρίλαος: Το I.S.T. Studies προσφέρει από το 1989 σπουδές πανεπιστημιακού επιπέδου. Από την αρχή της λειτουργίας του τα ακαδημαϊκά προγράμματα έτυχαν διεθνούς αναγνώρισης μέσα από συνεργασίες με διακεκριμένα πανεπιστημιακά ιδρύματα του εξωτερικού. Αρχικά με το Πανεπιστήμιο της Λιέργης του Βελγίου και με τα Florida Atlantic University και Mercer University των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής και στη συνέχεια, από το ακαδημαϊκό έτος 1992-1993, το I.S.T. Studies συνεργάζεται με το Πανεπιστήμιο του Hertfordshire του Ηνωμένου Βασιλείου για την υλοποίηση ακαδημαϊκών προγραμμάτων του στην Ελλάδα.



***PCM:** Ποια προγράμματα προσφέρονται από το τμήμα της Πληροφορικής;*

Κ.Χ.: Στο I.S.T. Studies προσφέρονται, σε συνεργασία με το University of Hertfordshire, προγράμματα πληροφορικής που περιλαμβάνουν προπτυχιακές και μεταπτυχιακές σπουδές.

Οι κατευθύνσεις που περιλαμβάνονται στο προπτυχιακό πρόγραμμα είναι Computer Science, Information Systems, Software Engineering και Computer and Networks. Το μεταπτυχιακό πρόγραμμα είναι ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα αλλαγής της κατεύθυνσης σπουδών. Προορίζεται για πτυχιούχους πανεπιστημίων και τεχνολογικών ιδρυμάτων της Ελλάδας και του εξωτερικού, οι οποίοι δεν είναι απόφοιτοι τμημάτων Πληροφορικής, και οδηγεί στον τίτλο Master of Science στην Επιστήμη Υπολογιστών.

***PCM:** Ποιες είναι οι προοπτικές της επαγγελματικής αποκατάστασης των αποφοίτων σας;*

Κ.Χ.: Οι απόφοιτοι ενός προγράμματος Επιστήμης Υπολογιστών (Computer Science) έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν σε εταιρίες παραγωγής λογισμικού αλλά και ως ελεύθεροι επαγγελματίες στους τομείς ανάλυσης, σχεδίασης και ανάπτυξης, ως αναλυτές/προγραμματιστές σε εφαρμογές επικοινωνιών και δικτύων ή εφαρμογές βάσεων δεδομένων. Επίσης, έχουν τη δυνατότητα απασχόλησης στα μηχανογραφικά κέντρα επιχειρήσεων, στη βιομηχανία, σε τράπεζες, σε ασφαλιστικές και μεταφορικές εταιρίες, σε ραδιοτηλεοπτικές επιχειρήσεις καθώς και στον Τύπο.

περισσότερες από μία γλώσσες προγραμματισμού και, καθώς πολλές είναι εκείνες που μοιάζουν μεταξύ τους, μπορούν να μάθουν κάποια καινούρια σχετικά εύκολα. Τους διαχωρίζουμε δε ανάλογα με τις γλώσσες που ξέρουν ή το περιβάλλον στο οποίο εργάζονται (προγραμματιστής mainframe συστημάτων, προγραμματιστής WWW ή Internet κ.τ.λ.). Πολλοί είναι εκείνοι που ασχολούνται με την επισκευή, το updating, τη μερική αλλαγή ή την επέκταση κάποιων ήδη δημιουργημένων προγραμμάτων.

Οι προγραμματιστές που δουλεύουν σε εταιρίες παραγωγής software συνεργάζονται με ειδικούς και από άλλους τομείς για την ολοκλήρωση της δουλειάς τους, η οποία κυμαίνεται από παιχνίδια και εκπαιδευτικούς τίτλους έως desktop publishing, προγράμματα οικονομικής διαχείρισης και λογιστικά φύλλα. Το 40% του εργάσιμου χρόνου τους επενδύεται σε εισαγωγή κώδικα και debugging, το 20% στο σχεδιασμό της δουλειάς τους, ενώ το υπόλοιπο 40% ξοδεύεται σε γενικά καθήκοντα, όπως meetings, τηλεφωνήματα, e-mails κ.τ.λ. Ισως ξαφνιάζει ο χρόνος που περνάνε μακριά από τον υπολογιστή, αλλά δεν θα έπρεπε, αφού η φύση της εργασίας τους είναι τέτοια που απαιτεί ένα σημαντικό χρονικό διάστημα να αναλώνεται στη συνεργασία με άλλους, ως μέλη μιας ενιαίας ομάδας.

Μια άλλη ομάδα επαγγελμάτων άμεσα συνδεδεμένων με τον κλάδο είναι αυτή που περιλαμβάνει τις ειδικότητες του computer scientist, του μηχανικού υπολογιστών (computer engineer) και του αναλυτή συστημάτων Η/Υ (systems analyst).

Ο τίτλος του computer scientist αναφέρεται σε μια μεγάλη γκάμα επαγγελματιών της Πληροφορικής, που ασχολούνται με το σχεδιασμό και την κατασκευή υπολογιστών καθώς και του λογισμικού που τους ελέγχει. Επίσης δημιουργούν νέες τεχνολογίες κι εφευρίσκουν καινούριους τρόπους χρήσης των Η/Υ. Ενα βασικό στοιχείο της εν λόγω ειδικότητας είναι η εκτεταμένη θεωρητική γνώση της Πληροφορικής, κάτι που καθιστά τους φορείς της ικανούς για τη δημιουργία νέων τεχνολογιών. Ο τομέας αυτός δεν έχει μεγάλη απήχηση στη χώρα μας, αφού οι εν λόγω ειδικοί δουλεύουν ως ερευνητές ή εφευρέτες. Τα πανεπιστήμια είναι ένας από τους χώρους όπου οι ικανότητές τους θεωρούνται απαραίτητες, αφού αυτά είναι από τους λίγους φορείς στην Ελλάδα που ασχολούνται σοβαρά με την έρευνα. Βέβαια η συνεισφορά των συγκεκριμένων επαγγελματιών στον ιδιωτικό τομέα δεν είναι αμελητέα, καθώς προσφέρουν, εκτός από τη θεωρητική γνώση τους, τις πρακτικές ικανότητές τους για τη σχεδίαση προγραμματιστικών εργαλείων, εξειδικευμένων γλωσσών προγραμματισμού,

Αυτό το καλοκαίρι οι Κυρίαρχοι του Παιχνιδιού που έχουν Στιλ.. φοράνε μόνο.. το αυθεντικό T-shirt PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster CD-ROM



Η Λώρα και ο Χριστόφορος τα πήραν ΟΛΑ και φεύγουν για την ΠΑΡΑΛΙΑ!!! Εσείς ακόμα ψάχνεστε;;;



Τιμή: 3.900 δρχ.



Παραγγείλτε σήμερα τουλάχιστον ένα από τα, περιορισμένα σε αριθμό, αυθεντικά 3GUYS T- shirts του PCmaster

Θα τηρηθεί απόλυτη σειρά προτεραιότητας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε την κάτωθι ποσότητα T-shirts. Για ένα (1) T-shirt σημειώνω με ✔ το αντίστοιχο ❑ μεγέθους. Για περισσότερα από ένα (1) σημειώνω την ποσότητα από κάθε μέγεθος που επιθυμώ στο αντίστοιχο ❑. Τιμή μονάδας 3.900 δρχ.

❑ 1 T-shirt	❑ S/M	❑ L/XL
❑ 2 T-shirts	❑ S/M	❑ L/XL
❑ 3 T-shirts	❑ S/M	❑ L/XL

Για περισσότερα από 3 σημειώνω ολογράφως και αριθμητικά την ποσότητα..

❑ S/M ❑ L/XL

Συνολικό ποσό παραγγελίας σε δρχ. ολογράφως..

Ονομ/μο..

Διεύθυνση..Τ.Κ. ....

Πόλη..Τηλέφωνο....................

Ηλικία ....Επάγγελμα/Ιδιότητα ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..

❑ Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο..

❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS

Αριθμός κάρτας |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Ημ/νία λήξης |_|_|_|_|

Υπογραφή..

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη και πληρώνονται με αντικαταβολή.

ακόμα και παιχνιδιών. Οι γνώσεις των προαναφερθέντων γίνονται πράξη από τους μηχανικούς Η/Υ. Αυτοί συνήθως δουλεύουν ομαδικά, σχεδιάζοντας, δημιουργώντας, τεστάροντας και επιβλέποντας την παραγωγή νέου υπολογιστικού εξοπλισμού (hardware), όπως chips, device controllers, disk drives ή άλλων περιφερειακών. Ασχολούνται επίσης με τη βιομηχανία παραγωγής λογισμικού, με βασική διαφορά τους από τους προγραμματιστές την επίλυση προβλημάτων και όχι το γράψιμο του προγράμματος.

Κατά πολύ περισσότεροι είναι οι αναλυτές συστημάτων (system analysts), οι οποίοι χρησιμοποιούν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους για να ικανοποιήσουν τις λογισμικές ανάγκες του εκάστοτε οργανισμού ή επιχείρησης. Η δουλειά τους εντοπίζεται στο χρονικό διάστημα ανάμεσα στη λήψη της απόφασης για την εγκατάσταση (ή τη δημιουργία) software ή hardware και το ξεκίνημα της υλοποίησης αυτής της απόφασης. Οι αναλυτές εξειδικεύονται σε τομείς όπως λογιστική & οικονομικά, μηχανική, επιχειρησιακή έρευνα ή διάφορες θετικές επιστήμες (μαθηματικά, φυσική κ.ά.). Η ολοκληρωμένη γνώση για καθένα από τα ανωτέρω τους καθιστά ικανούς να βελτιώσουν ή να λύσουν τα προβλήματα των υπολογιστικών συστημάτων που συνδέουν την επιστήμη με τον Η/Υ.

Ενα φαινόμενο που παρατηρείται συχνά είναι η αδυναμία των διαφορετικών υπολογιστικών συστημάτων να επικοινωνήσουν μεταξύ τους. Για τη διαρκή ενημέρωση κάποιων αρχείων (μεγέθη πωλήσεων, προϋπολογισμοί, λογιστικά αρχεία κ.ά.) κρίνεται απαραίτητη η συμβατότητα των Η/Υ κάθε τμήματος (Οικονομικού, Πωλήσεων, Marketing κ.τ.λ.), ώστε οι πληροφορίες να μεταφέρονται και να χρησιμοποιούνται με επιτυχία. Ετσι, παρατηρείται το φαινόμενο πολλοί αναλυτές να ασχολούνται με το networking (δίκτυα), δηλαδή τη σύνδεση όλων των Η/Υ ενός γραφείου, τμήματος, εταιρίας, οργανισμού ή κτιριακής εγκατάστασης (η εξέλιξη των αναλυτών αυτών είναι η πρόσληψη ή η προαγωγή τους σε network administrators). Η μη συμβατότητα hardware με hardware, hardware με software ή software με software είναι καθημερινά προβλήματα που καλούνται να λύσουν οι αναλυτές, δημιουργώντας τα κατάλληλα links.

Μια επόμενη ειδικότητα είναι αυτή του database administrator, ασχολία του οποίου είναι η οργάνωση της database των εκάστοτε προγραμμάτων. Είναι επίσης υπεύθυνος για τα μέτρα ασφάλειας κατά τη χρήση των προγραμμάτων και των τερματικών, καθώς και για τον καθορισμό του βαθμού και του είδους πρόσβασης για καθέναν από τους χρήστες.

Τέλος, δεν θα μπορούσε να λείψει η αναφορά σε ένα από τα πιο πρόσφατα (και με ραγδαία εξέλιξη) επαγγέλματα του χώρου. Φυσικά αναφερόμαστε στον ειδικό Τηλεπληροφορικής, που ασχολείται με ένα από τα πλέον διαδεδομένα μέσα επικοινωνίας παγκοσμίως: το Internet. Το στήσιμο ενός κόμβου και η σωστή λειτουργία του είναι το αντικείμενο ενασχόλησης του αρμόδιου επαγγελματία. Η δε κατασκευή σελίδων σε αυτό είναι μια απασχόληση που αποδίδει, αφού χιλιάδες

Ι.Ι.Ε.Κ. ΜΕ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ

Ι.Ι.Ε.Κ.	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΟΥ, ΠΟΛΗ	ΤΗΛ.
COMPUTER INFORMATION	Μιχ. Αγγέλου 29, Ιωάννινα	(0651) 34202-34003
DATA	Ελευθερίου Βενιζέλου 57, Χίος	(0271) 41764
F.C.I. - FINANCIAL COMPUTER INSTITUTE	Κοραή 43, Βόλος	(0421) 37593-4
WESTERN INSTITUTE	Παντανάσσης 4 & Αγ. Ανδρέου, Πάτρα	(061) 623944
ΑΘΗΝΑΙΟΝ	Σαπφούς 99, Καλλιθέα	9579111-9579242
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΠΑΤΡΑΣ	Μπουμπουλίνας 10, Πάτρα	(061) 226227-224123
ΑΚΑΔΗΜΟΣ	Ελ. Βενιζέλου & Λιούρη 1, Κοζάνη	(0461) 27600
ΑΚΜΗ	Κοδριγκτώνος 16, Αθήνα	8224074
ΑΚΜΗ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	Αγ. Ανδρέου 61, Πάτρα	(061) 620601
ΑΝΚΩ	Μαρμαρωτό, Κως	(0242) 21010-25898
ΑΡΗΤΕΙΟΝ ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ	Δ. Καββάδα 22, Κέρκυρα	(0661) 37133-37833
ΑΡΙΣΤΟΝ	Αργυροκαστρίτου 4 & Νίκα, Χαλκίδα	(0221) 84414
ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ Ν.	Πατησίων 20, Αθήνα	3302463-4/6755500
ΒΕΡΓΗ	Ζαΐμη 21, Πάτρα	(061) 270293
ΓΛΥΚΟΣ	Ηπείρου 60, Αθήνα	8836414-17
ΔΕΛΤΑ	Ρεθύμνου 3, Αθήνα	8225983
ΔΕΛΤΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Δωδεκανήσου 14, Θεσσαλονίκη	(031) 544363
ΔΕΛΤΑ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ	28ης Οκτωβρίου 39, Ιωάννινα	(0651) 77317
ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ	19ης Μαΐου 2, Δράμα	(0521) 47410-37132
ΔΙΟΛΚΟΣ ΤΡΙΚΑΛΩΝ	Ιπποκράτους 14, Τρίκαλα	(0431) 73730-1
ΔΟΜΗ	Χαρ. Τρικούπη 17-19, Αθήνα	3840552
ΖΗΤΑ	Τζανακάκη 14, Χανιά Κρήτης	(0821) 59300
ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ	Καπετάν Ματαπά 108, Πειραιάς	4625454
ΘΕΣΣΑΛΙΚΟ	Ανθίμου Γαζή 143, Βόλος	(0421) 34016
ΘΕΣΣΑΛΙΚΟ ΛΑΡΙΣΑΣ	Γεωργιάδου, Λάρισα	(041) 537468
ΙΕΣΕ	Ι. Δραγούμη 35, Θεσσαλονίκη	(031) 538100-1
ΙΠΠΟΚΡΑΤΕΙΟΣ	Γκιλφόρδου 14, Αθήνα	8212912-8251804
ΚΕΜΟΣ	Λ. Σοφού 2 & Δωδεκανήσου, Θεσσαλονίκη	(031) 541941-555070

είναι οι εταιρίες που το επιλέγουν ως μέσο προβολής τους.

Το ωράριο εργασίας όλων των επαγγελματιών του κλάδου δεν είναι σταθερό, αφού πολλές είναι οι φορές που θα πρέπει να δουλέψουν Σαββατοκύριακα ή βράδια (όπως εξάλλου και οι συντάκτες του "PC Master"), για να διορθώσουν σοβαρά προβλήματα ή να προλάβουν deadlines. Η δυνατότητα εργασίας από περιοχές απομακρυσμένες από το χώρο εργασίας τους -μέσω e-mail, modem, laptop ή Internet- διευκολύνει κατά πολύ τη δουλειά τους. Η συνεχής χρήση του υπολογιστή, όμως, τους κάνει ευαίσθητους σε παθήσεις των ματιών, της μέσης και των καρπών.

Οι περισσότερες δουλειές κάθε είδους απαιτούν τη χρήση υπολογιστών. Ο βαθμός χρήσης των Η/Υ ολοένα αυξάνεται, και οι επιχειρήσεις συχνά εξαρτώνται από τους εργαζομένους τους, προκειμένου να προφτάσουν τις εξελίξεις. Τα άτομα που έχουν τεχνολογική γνώση και διαθέτουν αυξανόμενες δεξιότητες βρίσκονται διαρκώς σε ζήτηση, με μεγαλύτερες πιθανότητες στην εύρεση και τη διατήρηση μιας εργασίας.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΟΣ ΜΙΜΗΣΗ: ΖΑΧΑΡΙΑΣ ΜΑΡΙΔΑΚΗΣ

Την Τρίτη, 14 Ιουλίου, μας δέχτηκε στο γραφείο του ο κ. Ζαχαρίας Μαριδάκης, I.T. manager της πολυεθνικής MD Foods - Καλτσόγιας Ελλάς ΑΕΒΕΕ. Ο κ. Μαριδάκης είχε -και συνεχίζει να έχει- μια λαμπρή σταδιοδρομία στο χώρο της επαγγελματικής του (και όχι μόνο) ενασχόλησης: στην Πληροφορική. Ας δούμε πώς έφτασε στη θέση που βρίσκεται σήμερα, καθώς και ποιες προϋποθέσεις θεωρεί απαραίτητες για την επιτυχία ενός νέου στον τομέα της Πληροφορικής.

PC Master: *Μιλήστε μας για την πορεία σας στο χώρο της Πληροφορικής.*

Μ.Ζ.: Η πορεία μου στην Πληροφορική ξεκίνησε το 1981 κατά το διάστημα που ήμουν φοιτητής του τμήματος Οργάνωσης & Διοίκησης της Ανωτάτης Βιομηχανικής Πειραιά, σημερινό Πανεπιστήμιο Πειραιά.

Τις βασικές αρχές Πληροφορικής τις πήρα από τις Σχολές Ξυνή, όπου φοίτησα για εννέα μήνες στο τμήμα Προγραμματιστές Η/Υ.

Το 1988 ανέλαβα τη μηχανογράφηση του Πρακτορείου Αθηναϊκού Τύπου (Π.Ε.Α.Τ). Επτά μήνες αργότερα ασχολήθηκα με μια έρευνα της ΕΟΚ για τα Μεσογειακά Ολοκληρωμένα Προγράμματα (Μ.Ο.Π.) της Πληροφορικής στον ελλαδικό χώρο.

Εχοντας όλες τις προαναφερόμενες γνώσεις και εμπειρίες αποφάσισα να ολοκληρώσω τη μέχρι τότε πορεία μου με το Auditing. Ετσι, προσλήφθηκα στην Mobil Oil Hellas ως ελεγκτής μηχανογράφησης - EDP Auditor.

Εν συνεχεία ανέλαβα τη διεύθυνση μηχανογράφησης της δανέζικης πολυεθνικής MD Foods-Καλτσόγιας Ελλάς ΑΕΒΕΕ. Ηταν μια πρόκληση για μένα, αφού η εταιρία ήταν στα σπάργανα και έπρεπε να στηθεί η μηχανογράφηση από την αρχή (καλωδίωση, δίκτυα, τηλεπικοινωνίες, λογισμικά πακέτα, εκπαίδευση του προσωπικού κ.λπ.). Σήμερα η MD Foods βρίσκεται, μαζί με άλλες πολυεθνικές, στην κορυφή τεχνολογικά, αναπτύσσοντας το EDI

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Ι.Ι.Ε.Κ.	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΚΕΝΤΡΙΚΟΥ, ΠΟΛΗ	ΤΗΛ.
ΚΟΝΤΟΛΕΦΑ	Βερανζέρου 1 & Ακαδημίας, Αθήνα	3810454-3826453
ΚΟΝΤΟΡΑΒΔΗ	Εμμανουήλ Μπενάκη 59, Αθήνα	3813027-3830176
ΚΟΝΤΟΡΑΒΔΗ ΚΟΡΙΝΘΟΥ	Αδειμάντου 81, Κόρινθος	(0741) 24668
ΚΟΡΕΛΚΟ	Χαλκοκονδύλη 14, Αθήνα	3303333
ΚΟΡΕΛΚΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Βασ. Ηρακλείου 18 & Βενιζέλου, Θεσσαλονίκη	(031) 244800-1
ΚΟΡΕΛΚΟ ΚΑΒΑΛΑΣ	Βενιζέλου 54, Καβάλα	(051) 830469-233357
ΜΑΝΤΙΔΑΚΗ	Ιπποκράτους 22, Ηράκλειο Κρήτης	(081) 323655-323644
ΜΑΝΩΛΑ	Στουρνάρη 26, Αθήνα	5249044-5
ΜΑΣΤΟΡΟΔΗΜΟΥ	Ηρώων Πολυτεχνείου & Φαρσάλων, Λάρισα	(041) 229795-522351
ΜΕΓΑΠΟΛΙΣ - Μ.Δ. ΤΖΕΛΛΑΣ	Υψηλάντου 109, Καρδίτσα	(0441) 28773-74670
ΜΠΟΝΤΙΛΑΣ Λ. - ΜΗΤΣΙΟΥ Ε.	Κανούτα 11, Τρίκαλα	(0431) 38770-36586
ΝΟΜΠΕΛ	Αμερικανικού Ερυθρού Σταυρού 53, Καβάλα	(051) 232496-23306
ΞΥΝΗ	Πατησίων 31, Αθήνα	5223858-5223972
ΞΥΝΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Μοναστηρίου & Ταντάλου 24, Θεσσαλονίκη	(031) 541085-552406-7
ΟΜΗΡΟΣ	Κλεισόβης 6, Αθήνα	3800811-3806166
ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ	Ιατροπούλου 4, Καλαμάτα	(0721) 94004
ΠΑΛΜΕΡ	Χάμιλτον 10, Αθήνα	8253600-8214125
ΠΑΣΤΕΡ	Αγ. Σοφίας 3, Θεσσαλονίκη	(031) 281282-241222
ΠΕΤΡΑ	Πολυτεχνείου 2, Αθήνα	5225073-5249222
ΠΡΑΞΗ	Βασιλείου Πατρικίου 11, Ηράκλειο Κρήτης	(081) 211015-6/326239
ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ	Μεγάλου Αλεξάνδρου 2, Σέρρες	(0321) 56344
ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ	Αεροπόρου Γιανναρέλη 49, Μυτιλήνη	(0251) 22806-28922
ΣΒΙΕ	Πλ. Κουμουνδούρου 7, Αθήνα	3247625
ΣΤΟΧΟΣ	6ο χλμ. Αργους-Ναυπλίου, Ναύπλιο	(0752) 26942-3
ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ	Βερανζέρου 1, Αθήνα	3803138
ΩΜΕΓΑ	Καρ. Σερβίας 1, Αθήνα	3230444
ΩΜΕΓΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Βασ. Γεωργίου 29, Θεσσαλονίκη	(031) 860541-860539
ΩΜΕΓΑ ΣΤΕΡΕΑΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	Παλαιολόγου 25, Λαμία	(0231) 46520

Ι.Ε.Κ. ΔΕΛΤΑ

Οι Σχολές Δέλτα έχουν διαγράψει μια επιτυχημένη πορεία στο χώρο εκπαίδευσης της Πληροφορικής. Μιλήσαμε με τον προϊστάμενο εργαστηρίων και σύμβουλο εκπαίδευσης Πληροφορικής Γιάννη Μαρκομανωλάκη, για να μας "φωτίσει" και αυτός όσο μπορεί σχετικά με το μείζον θέμα της εκπαίδευσης της Πληροφορικής.



***PC Master:** Κύριε Μαρκομανωλάκη, μιλήστε μας για τον κύκλο σπουδών του Ι.Ε.Κ. Δέλτα στον τομέα της Πληροφορικής. Ποιες είναι οι ειδικότητες;*

Μαρκομανωλάκης Γιάννης: Οι ειδικότητες του Ι.Ε.Κ. Δέλτα είναι οι εξής τρεις: προγραμματιστές εφαρμογών, προγραμματιστές εφαρμογών Πληροφορικής με multimedia και τεχνικοί Τηλεπληροφορικής, οι οποίοι ουσιαστικά είναι προγραμματιστές που λαμβάνουν και γνώσεις δικτύων και προσανατολίζουν το στιλ προγραμματισμού τους και τα πακέτα που χρησιμοποιούν σε περιβάλλον δικτυακό.

***PCM:** Υπάρχουν διαφοροποιήσεις με άλλα ιδρύματα;*

Μ.Γ.: Η λειτουργία των Ι.Ε.Κ. είναι ενιαία σε ό,τι αφορά και το χρόνο εκπαίδευσης και το τυπικό της μέρος όπως, για παράδειγμα, βαθμολογία, εξετάσεις, το ποια μαθήματα θα διδάσκονται, πόσες ώρες την εβδομάδα θα πραγματοποιείται η διδασκαλία τους. Ολα αυτά ισχύουν για τα ιδιωτικά αλλά και για τα δημόσια. Από εκεί και πέρα, η διαφορά μεταξύ των Ι.Ε.Κ. εντοπίζεται στο με ποιον τρόπο διδάσκονται τα μαθήματα αυτά, με άλλα λόγια, τι γραμμή δίνει το σχολείο. Επίσης, ένας πολύ σημαντικός παράγοντας -ειδικά στην Πληροφορική- είναι και τα εργαστήρια τα οποία χρησιμοποιούνται. Τούτο γιατί το 99% των ωρών τους καλύπτονται από εργαστηριακά μαθήματα.

***PCM:** Πώς βλέπετε την αγορά εργασίας στο χώρο της Πληροφορικής; Ποιες είναι οι προοπτικές επαγγελματικής αποκατάστασης των σπουδαστών-αποφοίτων;*

Μ.Γ.: Εκείνοι οι οποίοι αποφοιτούν και έχουν σχέση με την Πληροφορική είναι πολλοί. Εχουμε αποφοίτους από τεχνικά λύκεια, Ι.Ε.Κ., Τ.Ε.Ι., Α.Ε.Ι., κολέγια του εξωτερικού καθώς επίσης και ανθρώπους άλλων ειδικοτήτων, που παρακολουθούν σεμινάρια και γίνονται επαγγελματίες Πληροφορικής. Με λίγα λόγια, υπάρχει πολύς κόσμος σχετιζόμενος με αυτόν τον κλάδο, ο οποίος προτείνεται σε μια αγορά που είναι ακόμα παρθένα. Δεν έχουν υπολογιστές όλα τα γραφεία επαγγελματιών ή όλες οι επιχειρήσεις. Στατιστικώς, έχουμε τον χαμηλότερο αριθμό υπολογιστών, ανάλογα με τον πληθυσμό μας, στην Ευρωπαϊκή Ενωση. Αναμένεται στη χώρα μας μια έξαρση πώλησης υπολογιστών και software και κατ' επέκταση δημιουργία αυξημένων αναγκών σε προσωπικό, το οποίο θα κληθεί να εκπαιδεύσει τους νέους ανθρώπους στους υπολογιστές ή να υποστηρίξει στη συνέχεια τη λειτουργία των συστημάτων αυτών. Σίγουρα θα χρησιμοποιηθούν άνθρωποι που θα αναλάβουν να κατασκευάσουν εφαρμογές για τις επιχειρήσεις ή να τις βοηθήσουν στη μηχανοργάνωσή τους.

(Electronic Data Interchange), έχοντας Lotus Notes ως στρατηγικό e-mail σύστημα επικοινωνίας στο εσωτερικό και εξωτερικό, αναπτύσσοντας το εμπορικό της πακέτο (παρόμοιο του SAP) "Navision Financials" (δανέζικο λογισμικό) και με δυνατότητα on-line εργασίας (μέσω Win Frame Server) από απομακρυσμένες περιοχές.

***PCM:** Μπορείτε να μας δώσετε κάποια στοιχεία αναφορικά με τα επίπεδα όπου κυμαίνονται οι αμοιβές των επαγγελματιών του χώρου;*

Μ.Ζ.: Σχετικά με τις αμοιβές των επαγγελματιών της Πληροφορικής πρέπει να επισημάνω ότι δεν βρίσκονται στα επίπεδα που θα έπρεπε σε σχέση με άλλα επαγγέλματα και με τις ώρες απασχόλησής τους. Η εργασία μετά το 8ωρο θεωρείται πάγια και δεν αμείβεται στις περισσότερες ιδιωτικές επιχειρήσεις. Ατομα που εργάζονται για πρώτη φορά θα λάβουν τον βασικό μισθό και όχι κάτι παραπάνω, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να εργαστούν πολύ σκληρά (πολλές ώρες) και εξοντωτικά. Για τις αμοιβές δεν υπάρχουν κανόνες, αφού ποικίλλουν από εταιρία σε εταιρία ή οργανισμό. Σε ανώτατο κλιμάκιο, όπως οι μισθοί για υπεύθυνους/διευθυντές μηχανογράφησης, μπορεί να κυμαίνονται στις περισσότερες των περιπτώσεων από 250.000 μέχρι 500.000 δρχ. και σε λίγες περιπτώσεις από 500.000 μέχρι 1.500.000

Η ΜΕΤΑΛΥΚΕΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΦΟΡΕΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΑΝΑΒΟΛΗ ΣΤΡΑΤΕΥΣΗΣ	ΔΙΔΑΚΤΡΑ (Ετήσια)
Α.Ε.Ι. - Τ.Ε.Ι.	3,5-4 έτη	Ναι	Δωρεάν φοίτηση
Ι.Ε.Κ. (Δημόσια)	1-2 έτη	Ναι	120.000/140.000 δρχ.
Ι.Ι.Ε.Κ.	1-2 έτη	Ναι	900.000/1.100.000 δρχ.
Ε.Ε.Σ.	3-4 έτη	Οχι	Ελεύθερα - Ποικίλλουν ανάλογα με τις σχολές

δρχ. Οι υπεύθυνοι μηχανογράφησης στις περισσότερες εμπορικές εταιρίες δεν θεωρούνται εφάμιλλοι του οικονομικού διευθυντή ή του διευθυντή πωλήσεων και ως εκ τούτου δεν απολαμβάνουν κάποια επιπλέον προνόμια (π.χ. αυτοκίνητο, extra-bonus, συμμετοχή στο Διοικητικό Συμβούλιο κ.λπ.). Το ίδιο καθεστώς υπάρχει όμως και στις εταιρίες που αντικείμενό τους έχουν την εμπορία προϊόντων Πληροφορικής.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ουσία είναι η εξής:

- Τρέχουν data αντί για αίμα στις φλέβες σας;
- Ξυπνώντας το πρωί (ή οποιαδήποτε άλλη ώρα), είναι η πρώτη σας κίνηση το πάτημα του "Power" στον υπολογιστή σας;
- Εχετε απομνημονεύσει τετραψήφιο αριθμό sites του Internet;
- Χάνετε την αίσθηση του χρόνου μπροστά στην οθόνη σας;
- Είναι η καθημερινή σας γυμναστική "keyboard jogging";
- Εχετε όλα τα τεύχη του "PC Master";

Εάν οι απαντήσεις σας είναι θετικές στις περισσότερες των περιπτώσεων (κυρίως στην τελευταία), τότε ΝΑΙ, αυτός ο χώρος είναι για εσάς. Το στοιχείο που θα πρέπει να τονιστεί είναι ότι η Πληροφορική -ίσως όσο καμία άλλη επιστήμη- επιβάλλει την κατοχή ουσιαστικής γνώσης από τους επιστήμονές της. Κάθε σχολή, δημόσια ή ιδιωτική, στην Ελλάδα ή το εξωτερικό, οφείλει να εφοδιάσει τους σπουδαστές της με τις βασικές αρχές (και ίσως με κάποιες πιο εξειδικευμένες γνώσεις, όπως multimedia, Internet κ.ά.). Από κει και πέρα, στο χέρι του εκάστοτε σπουδαστή βρίσκεται η εξέλιξή του ή η αποτυχία του στο χώρο. Το σίγουρο είναι πως απαιτούνται σκληρή δουλειά, πολλή μελέτη, όρεξη για μάθηση και συνεχής ενημέρωση.

Στη χώρα μας ο κλάδος είναι σε διαρκή ανάπτυξη, προσφέροντας τεράστιες ευκαιρίες στους επίδοξους "κατακτητές" του. Ελπίζουμε ανάμεσα σε αυτούς να είστε κι εσείς! PC

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ Ι.Ε.Κ. ΑΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΕΞΑΜΗΝΟ Α
Εισαγωγή στην Πληροφορική
Εισαγωγή στον Προγραμματισμό - Γλώσσα PASCAL
Λειτουργικά Συστήματα DOS-Windows
Εισαγωγή στα Δίκτυα Επικοινωνιών
Επεξεργασία Κειμένου σε Windows
Λογιστικά Φύλλα σε Windows
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Β
Επεξεργασία Εικόνας - Animation
Multimedia / Επεξεργασία - σύνθεση ήχου
Λειτουργικό Σύστημα UNIX
Γλώσσα Προγραμματισμού C
Βάσεις δεδομένων σε Windows
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Γ
Λειτουργικό Σύστημα
Windows NT SERVER
Οπτικός Προγραμματισμός V BASIC
Παγκόσμιος ιστός / Internet
Ανάπτυξη Server
Δημόσιες Σχέσεις
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Δ
Ανάπτυξη Εφαρμογών στο Internet CLIENT / HTML VRML
Εισαγωγή στα Intranets
Προγραμματισμός σε CLIENT / SERVER
Βάσεων δεδομένων
Γλώσσα Προγραμματισμού JAVA
Τεχνικές Εύρεσης Εργασίας
Αγγλικά

ΕΙΔΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Η/Υ

ΕΞΑΜΗΝΟ Α
Εισαγωγή στην Πληροφορική
Σχεδίαση Προγράμματος PASCAL
Λειτουργικά Συστήματα DOS-Windows
Επεξεργασία Κειμένου σε Windows
Λογιστικά Φύλλα σε Windows
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Β
Σχεδίαση Προγράμματος - PASCAL
Δόμες δεδομένων - Οργάνωση αρχείων
Γλώσσα Προγραμματισμού PASCAL
Βάση δεδομένων σε Windows
Επικοινωνίες - Δίκτυα
Χρήση τοπικών δικτύων
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Γ
Λειτουργικό Σύστημα UNIX
Γλώσσα Προγραμματισμού C
Προγραμματισμός σε CLIPPER
Μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών
Προγραμματισμός σε SQL, 4GL
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Δ
Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Windows
Τεχνολογία πολύμεσων
Ανάπτυξη Εφαρμογών σε SQL/4 GL
Οπτικός Προγραμματισμός
Ανάπτυξη Εφαρμογών σε CLIPPER
Αγγλικά

ΕΙΔΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΠΟΛΥΜΕΣΑ

ΕΞΑΜΗΝΟ Α
Εισαγωγή στην Πληροφορική
Σχεδίαση Προγράμματος PASCAL
Λειτουργικά Συστήματα DOS-Windows
Επεξεργασία Κειμένου σε Windows
Λογιστικά Φύλλα σε Windows
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Β
Σχεδίαση Προγράμματος - PASCAL
Δομές δεδομένων - Οργάνωση αρχείων
Γλώσσα Προγραμματισμού PASCAL
Βάση δεδομένων σε Windows
Επικοινωνίες - Δίκτυα
Χρήση τοπικών δικτύων
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Γ
Λειτουργικό Σύστημα UNIX
Πολυμέσα & Windows
Γλώσσα Προγραμματισμού C
Θεωρία των πολυμέσων
Τεχνολογία πολυμέσων (υλικό-λογισμικό)
Επεξεργασία Εικόνας - Animation
Επεξεργασία - Σύνθεση ήχου
Αγγλικά

ΕΞΑΜΗΝΟ Δ
Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Windows
Πολυμέσα & Windows
Γλώσσα Προγραμματισμού C
Θεωρία των πολυμέσων
Επεξεργασία Εικόνας - Animation
Επεξεργασία - Σύνθεση ήχου
Μεθοδολογία - Προγραμματισμός πολυμέσων
Αγγλικά

Επιμέλεια: Σπύρος Παράσχης
abyss@compulink.gr

ACTIVATE 98

Η Activision κερδίζει τις εντυπώσεις





"Αυτό θα πρέπει να το καθιερώσουμε" σκεφτόμουν, καθώς περίμενα τις αποσκευές μου στο αεροδρόμιο του Ελληνικού. Είχα μόλις περάσει τρεις "γεμάτες" μέρες στο Δουβλίνο, καλεσμένος της Activision στο πλαίσιο της Activate 98.

Τι εστί Activate; Πρόκειται για μια εκδήλωση που διοργανώθηκε πρώτη φορά φέτος από την Activision για την παρουσίαση των καινούριων παιχνιδιών της, με τη φιλοδοξία να καθιερωθεί σε ετήσια βάση. Στο πλαίσιο αυτής της εκδήλωσης, η εταιρία φιλοξένησε για τρεις μέρες στο Δουβλίνο περί τους 80 απεσταλμένους των πιο γνωστών ευρωπαϊκών περιοδικών για PCs. Οπως καταλαβαίνετε, το "PC Master" δεν θα μπορούσε να λείπει από αυτά. Ας μη μακρηγορούμε, όμως, και ας δούμε τι έγινε σε εκείνο το αποκαλυπτικό τριήμερο.

Εφτασα στην πρωτεύουσα της Ιρλανδίας το μεσημεράκι της Τρίτης 28 Ιουλίου. Το πρόγραμμα ανέφερε ότι το απόγευμα στις 19:30 είχαμε δείπνο στο κάστρο Luttrellstown με ημιεπίσημο ένδυμα! Τρίχες! Δεν υπάρχει σχεδόν κανείς συντάκτης περιοδικού Πληροφορικής, από τη μία άκρη της Ευρώπης ως την άλλη, που να νιώθει άνετα μέσα σε ένα σακάκι. Το πρωτόκολλο λοιπόν καταργήθηκε εντελώς (βοήθησε βέβαια και το κρασάκι) και η ώρα πέρασε ευχάριστα.

Οι επόμενες δύο μέρες, όπως ήταν φυσικό, δεν κύλησαν τόσο ανέμελα. Μετά το ομολογουμένως δύσκολο πρωινό ξύπνημα (βλέπετε η μπίρα ρέει άφθονη στις ιρλανδέζικες παμπ...) κατευθυνθήκαμε εκ νέου στο κάστρο Luttrellstown για την παρουσίαση των παιχνιδιών, όπου είχαμε την ευκαιρία να συζητήσουμε σε ομάδες των πέντε δημοσιογράφων γύρω στα 45 λεπτά με τον παραγωγό κάθε τίτλου.

Αν θα έπρεπε να ξεχωρίσω το καλύτερο από τα συνολικά 11 παιχνίδια που είδαμε, σίγουρα θα δυσκολευόμουν αρκετά, αφού υπήρχαν αρκετά που φαίνονται πολύ εντυπωσιακά. Σε αυτό βοηθούσαν βέβαια και τα μηχανήματα-τέρατα (Pentium II, Voodoo 2 κ.λπ.) στα οποία έτρεχαν. Ας τα δούμε λοιπόν με τη σειρά.

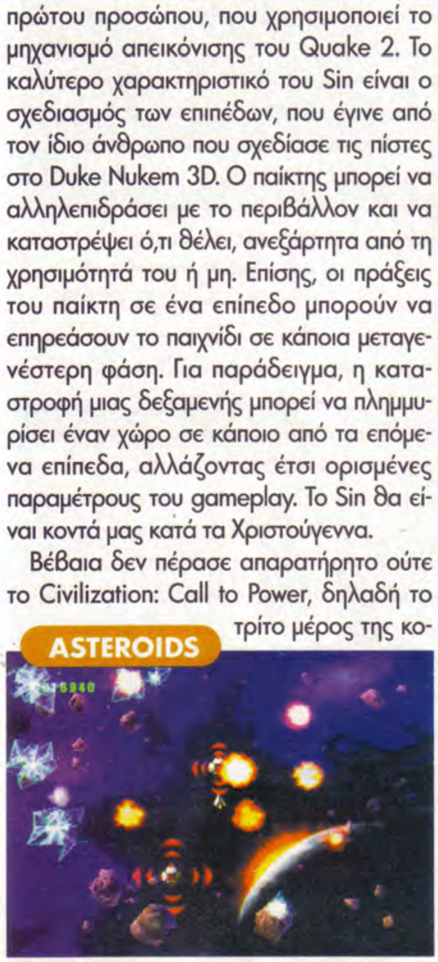
Πολύ καλό ήταν το Heretic II, το πρώτο παιχνίδι που αξιοποιεί το μηχανισμό απεικόνισης του Quake 2 σε ένα Tomb Raider clone. Σε αντίθεση λοιπόν με τον προκάτοχό του, στο Heretic II η δράση δεν απεικονίζεται μέσα από τα μάτια του Corvus, του ήρωα, αλλά υπό οπτική γωνία τρίτου προσώπου. Τα γραφικά, όπως φαίνεται και στις εικόνες, είναι πολύ εντυπωσιακά. Ειδικά τα διάφορα εφέ από τα μαγικά κόλπα του Corvus είναι θεαματικότατα και γεμίζουν την οθόνη με δεκάδες περίεργες λάμψεις και αντανακλάσεις. Αν σε αυτά προσθέσετε το gameplay με τα RPG στοιχεία, τον πολύ ατμοσφαιρικό ήχο, τις δεκάδες διαφορετικές κινήσεις του ήρωα, τη μυστηριώδη υπόθεση και τις πολλαπλές multiplayer δυνατότητες, τότε έχετε μπροστά σας όχι μόνο έναν σφετεριστή της θέσης του Tomb Raider αλλά έναν ικανότατο διάδοχο, που θα είναι κοντά μας κατά τα Χριστούγεννα.

Στην κατηγορία "Θέλω-να-γίνω-Lara-στη-θέση-της-Lara" υπάγεται και το Beneath, ένα παιχνίδι που αναπτύσσεται

από τη, γνωστή για τα Journeyman Project 1, 2 & 3, Presto Studios. Το Beneath έχει αρκετό δρόμο μπροστά του μέχρι να ολοκληρωθεί, αλλά κάποια από τα πλεονεκτήματά του είναι ήδη εμφανή. Σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους, το gameplay ενσωματώνει περισσότερο γρίφους παρά δράση και πυροβολισμούς. Σύμφωνα με το φανταστικό σενάριο, ο ήρωας προσπαθεί να σώσει τον πατέρα του, που έχει χαθεί σε μια αγνοημένη από το χρόνο γωνιά της Αρκτικής. Πολύ καλή εντύπωση μου έκαναν τα ακροβατικά προσόντα του πρωταγωνιστή, ο οποίος εκτός των άλλων μπορεί να αναρριχηθεί σε πλαγιές, να πιαστεί από βράχους, να αιωρηθεί από σχοινιά, να κάνει μονόζυγο σε δοκάρια - και όλα αυτά χωρίς να κουράζει το χρήστη με ακρίβειας pixel άλματα και κινήσεις. Πάντως θα χρειαστεί να περιμένουμε αρκετά για μια πληρέστερη εικόνα του Beneath.

Ενα άλλο παιχνίδι στο οποίο η Activision πιστεύει πολύ είναι το Sin. Πρόκειται για ακόμα ένα τρισδιάστατο shoot'em up πρώτου προσώπου, που χρησιμοποιεί το μηχανισμό απεικόνισης του Quake 2. Το καλύτερο χαρακτηριστικό του Sin είναι ο σχεδιασμός των επιπέδων, που έγινε από τον ίδιο άνθρωπο που σχεδίασε τις πίστες στο Duke Nukem 3D. Ο παίκτης μπορεί να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον και να καταστρέψει ό,τι θέλει, ανεξάρτητα από τη χρησιμότητά του ή μη. Επίσης, οι πράξεις του παίκτη σε ένα επίπεδο μπορούν να επηρεάσουν το παιχνίδι σε κάποια μεταγενέστερη φάση. Για παράδειγμα, η καταστροφή μιας δεξαμενής μπορεί να πλημμυρίσει έναν χώρο σε κάποιο από τα επόμενα επίπεδα, αλλάζοντας έτσι ορισμένες παραμέτρους του gameplay. Το Sin θα είναι κοντά μας κατά τα Χριστούγεννα.

Βέβαια δεν πέρασε απαρατήρητο ούτε το Civilization: Call to Power, δηλαδή το τρίτο μέρος της κορυφαίας σειράς παιχνιδιών στρατηγικής.


ASTEROIDS

Το παιχνίδι δεν σχεδιάστηκε από τον Sid Meier, όπως οι προκάτοχοί του, αλλά παρ' όλα αυτά δείχνει να έχει ανταποκριθεί στο βάρος της κληρονομιάς του. Σε σχέση με το προηγούμενο Civilization, αυτή η καινούρια έκδοση έχει (επιτέλους) multiplayer δυνατότητες, μεγαλύτερη διάρκεια παιχνιδιού (πλέον τελειώνει το 3000 μ.Χ. και όχι μία χιλιετία νωρίτερα), προσθήκες στο interface για την ταχύτερη διεκπεραίωση κάποιων διαδικασιών, ορισμένες βελτιώσεις στα γραφικά -που πλέον διαθέτουν animation-, ενώ φυσικά υπάρχουν καινούριες μονάδες και τεχνολογίες. Συνολικά το Call to Power δεν μου έδωσε την εντύπωση ότι θα έχει το βροντερό αντίκτυπο των προκατόχων του, αλλά σίγουρα θα συναρπάσει όλους τους φίλους των god games γύρω στα Χριστούγεννα.

Τα real time παιχνίδια στρατηγικής και οι διάφορες παραλλαγές τους είναι πολύ διαδεδομένες τον τελευταίο καιρό, αλλά παρ' όλα αυτά το επερχόμενο Third World δεν πέρασε απαρατήρητο. Δεν θα μπορούσε άλλωστε, αφού οι δημιουργοί του έχουν συμμετάσχει στην κατασκευή τίτλων όπως το Diablo, το Warcraft και το Mechwarrior 2. Το Third World είναι μια μείξη RPG και real time παιχνιδιού στρατηγικής. Εκτυλίσσεται σε μία ρημαγμένη από τους πολέμους πόλη του μέλλοντος και περιγράφει τις μάχες μεταξύ αντίπαλων συμμοριών για την επικράτηση. Στα πολύ καλά χαρακτηριστικά του συγκαταλέγονται το σύστημα επιλογής μελών για τις συμμορίες με τις πολλές δυνατότητες παραμετροποίησης, το εξαιρετικά εύχρηστο και γρήγορο interface, καθώς και τα ατμοσφαιρικά, τρισδιάστατα γραφικά. Φυσικά μέχρι τους πρώτους μήνες του 1999, οπότε θα είναι έτοιμο, το παιχνίδι έχει πολύ δρόμο μπροστά του.


BENEATH

ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Κατά τα άλλα, στο Activate 98 παρουσιάστηκαν και οι ακόλουθοι τίτλοι:

✔ **Ground Zero:** Ενα add-on για το Quake 2, που προσθέτει νέα όπλα (μεταξύ των οποίων το κλασικό ηλεκτρικό πριόνι του Doom), εχθρούς, επίπεδα και power-up.

✔ **Heavy Gear II:** Το δεύτερο μέρος του εν λόγω εξομοιωτή μάχης, που διορθώνει κάποια από τα προβλήματα του προκατόχου του. Διαθέτει έναν νέο μηχανισμό απεικόνισης, που απαιτεί 3D accelerator και χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη ποικιλία αποστολών και χώρων.

✔ **Dark Reign II:** Το δεύτερο μέρος του γνωστού παιχνιδιού στρατηγικής φιλοδοξεί να τα καταφέρει καλύτερα, αλλά ακόμα έχει πολλή δουλειά.


CIVILIZATION 3

✔ **Fighter Squadron:** Εξομοιωτής αερομαχιών με σκάφη του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, στον οποίο έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στο φυσικό μοντέλο πτήσεων. Φάνηκε πολύ ενδιαφέρον.

✔ **Asteroids:** Από τα βάθη των ασπρόμαυρων ημερών των video games μάς έρχεται το Asteroids, ντυμένο με ολοκαίνουρια ρούχα. Το παιχνίδι ακολουθεί το gameplay του ιστορικού προγόνου του, πλουτίζοντάς το με δεκάδες power-up, αντίπαλα σκάφη και διαφορετικού τύπου πίστες.

✔ **Interstate 82:** Η δεύτερη γενιά του Interstate ακολουθεί την ίδια συνταγή των μαχών στο δρόμο με ειδικά διασκευασμένα αυτοκίνητα, αλλά την εμπλουτίζει με νέα στοιχειά. Το σημαντικότερο από αυτά είναι ότι πλέον ο οδηγός μπορεί να κινηθεί και ως πεζός, για να αλλάξει όχημα, αν το δικό του καταστραφεί. Πάντως το παιχνίδι ήταν ακόμη σε πρώιμο στάδιο και δεν είδαμε πολλά πράγματα.

PC

GAME CL



80 X-Com Interceptor

Εξωγήινοι, διαστημόπλοια, απέραντο διάστημα και εσείς. Μια μάχη δύσκολη που πρέπει να δοθεί.



86 Sanitarium

Διαβάστε πρώτοι, και πριν από την επίσημη κυκλοφορία του στη χώρα μας, για ένα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς.



96 Overboard

Shoot'em up με στόχο τη βύθιση όσων περισσότερων πλεούμενων μπορείτε. Πρωτότυπο, ε;



100 Team Apache

Οι καλοί εξομοιωτές πτήσης ελικοπτέρου σπανίζουν. Το Team Apache είναι ένας από αυτούς.



104 Neverhood

Ενα adventure που θα σας συναρπάσει με την πλοκή, τους έξυπνους γρίφους και το ξεκαρδιστικό χιούμορ του.



108 Super Match Soccer

Οι ειδικοί προτείνουν το Super Match Soccer ως ένα από τα καλύτερα στο είδος του. Αυτοί ξέρουν.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Game Club και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Έκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Game Club, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν ταλέντα.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	ΜΑΪΟΣ	97%
	UNREAL	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	93%
	EXTREME ASSAULT	ΜΑΪΟΣ	93%
	INCOMING	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	92%
	DIE BY THE SWORD	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	91%
	I-WAR ACTION	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	FORSAKEN	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	CROC	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	NIGHTMARE CREATURES	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	89%
	HERCULES	ΜΑΪΟΣ	87%
	QUAKE II: MISSION PACK	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	86%
	UPRISING	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
	THREE DIRTY DWARVES	ΜΑΪΟΣ	84%
	VIRTUA COP 2	ΜΑΪΟΣ	80%
	FIGHTING FORCE	ΙΟΥΝΙΟΣ	79%
ADVENTURE	STARSHIP TITANIC	ΙΟΥΝΙΟΣ	95%
	TEMÜJIN	ΜΑΪΟΣ	92%
	OF LIGHT & DARKNESS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	85%
	SAFECRACKER	ΜΑΪΟΣ	85%
	X-FILES: THE GAME	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	80%
	GOLDEN GATE	ΙΟΥΝΙΟΣ	50%
	RIANA ROUGE	ΜΑΪΟΣ	40%
RPG	MIGHT & MAGIC VI	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	96%
	BATTLESPIRE	ΙΟΥΝΙΟΣ	75%
SIMULATION	JANE'S F-15	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	97%
	F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	ΜΑΪΟΣ	97%
	MOTORHEAD	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	ULTIMATE RACE PRO	ΜΑΪΟΣ	89%
	M1 TANK PLATOON 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	88%
	SEGA TOURING CAR	ΜΑΪΟΣ	88%
	SEGA WORLDWIDE SOCCER	ΜΑΪΟΣ	87%
	NBA ACTION '98	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	82%
	RED LINE RACING	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	78%
STRATEGY	STARCRAFT	ΜΑΪΟΣ	94%
	COMMANDOS	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	90%
	THIRD MILLENNIUM	ΜΑΪΟΣ	90%
	DARK OMEN	ΜΑΪΟΣ	89%
	TONE REBELLION	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
	INDUSTRY GIANT	ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ	83%
	INCUBATION	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	SUPREMACY	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	WARBREEDS	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	GREAT BATTLES OF CAESAR	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	SEMPER FI	ΜΑΙΟΣ	71%



Αν διαχωρίζαμε τις σειρές των computer games σε επιτυχημένες και μη, τότε τα X-Com πέρα από κάθε αμφιβολία θα ανήκαν στην πρώτη κατηγορία. Και οι τρεις τίτλοι της σειράς παρουσίαζαν gameplay οριακά εθιστικό και υποβλητική ατμόσφαιρα, ενώ πρόσφεραν μεγάλη δόση πρόκλησης στον παίκτη. Βασίζονταν σε καθαρή στρατηγική και το gameplay εμφάνιζε -κυρίως- δύο παραλλαγές: το τμήμα των turn based μαχών, όπου η ομάδα σας πολεμούσε ενάντια στους εχθρικούς εξωγήινους, και αυτό των researches, μέσω του οποίου ανακαλύπτατε νέες τεχνολογίες και όπλα. Η Microprose όμως, ρισκάροντας αρκετά, παρουσιάζει ένα X-Com που διαφοροποιείται σημαντικά από τα προηγούμενα. Τουλάχιστον κατά το ήμισυ, δηλαδή στον τομέα των μαχών. Φυσικά το ερώτημα που καίει είναι αν το Interceptor αξίζει να φέρει το "βαρύ" όνομα X-Com...

του Σωτήρη "Boom! Dead Alien" Μπέλλου

Το Interceptor, όπως καταλαβαίνετε, κατέφθασε με τις καλύτερες προοπτικές. Το όνομα "X-Com" και μόνο είναι ικανό να προσελκύσει μεγάλο αριθμό από gamers ή τουλάχιστον να τραβήξει το ενδιαφέρον τους. Μέχρι εκεί όμως. Από εκείνο το σημείο μέχρι την επιτυχία μετρούν αποκλειστικά και μόνο οι επιδόσεις του παιχνιδιού. Δώστε βάση λοιπόν στις ακόλουθες σελίδες.

ΥΠΟΘΕΣΗ: ΜΑ ΠΟΙΟΙ ΕΧΟΥΝ ΣΕΙΡΑ ΠΑΛΙ;

Το Interceptor είναι ένα X-Com - και σε ένα X-Com ο πόλεμος με τους εξωγήινους μαίνεται! Αυτή τη φορά θα τους πολεμήσετε στο αχανές διάστημα, σε μια περιοχή ονόματι Frontier ("Σύνορα", για το πλήρως εξελληνισμένο manual του παιχνιδιού). Βρίσκεστε στο έτος 2067 και οι γήινοι έχουν εγκαταστήσει αρκετές επιχειρήσεις εξόρυξης μεταλλευμάτων στην εν λόγω τοποθεσία. Οι πόροι των υπόλοιπων αστρικών περιοχών έχουν σχεδόν εξαντληθεί, οπότε το Frontier καθίσταται υπερπολύτιμο για τον πλανήτη μας. Για τον πλανήτη μας, ε; Χμ... Σας γράψαμε τη μισή αλήθεια. Τα μεταλλεύματα του Frontier καλοβλέπουν και οι γνωστοί μας από τα προηγούμενα X-Com εξωγήινοι. (Κοίτα να δεις! Θα ορκιζόμουν πως τους είχα εξοντώσει, πώς τη γλίτωσαν άραγε;) Οπως πάντα, είναι καλύτερα εξοπλισμένοι από εσάς, πολύ πιο σκληροί και ιδιαίτερα... τσαντισμένοι με το ανθρώπινο είδος!

Οι συνήθεις στόχοι τους είναι τα εδρεύοντα στο Frontier



Δείτε πώς κατηγοριοποιούνται οι ικανότητες των πιλότων σας. Φροντίστε το πεδίο Psionics να έχει υψηλή βαθμολογία, αν δεν θέλετε οι εξωγήινοι να κυριέψουν το μυαλό τους...



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού.



εργοστάσια εξόρυξης μεταλλευμάτων και τα κοντινά τους X-Com φυλάκια. Και πού ξέρετε, αν κάποιος δεν τους

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-133MHz με 3D accelerator, P-166 χωρίς 3D κάρτα, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95, 2MB VRAM SVGA 16-bit (high color) SVGA, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
"CD-Media", Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900

σταματήσει έγκαιρα, ίσως επιτεθούν -και πάλι- στη Γη. Και επειδή οι εξωγήινοι ποτέ δεν καταλαβαίνουν από λόγια, θα πρέπει να επιβάλετε τις απόψεις σας με μόνο έναν τρόπο: πόλεμο! Ως αρχηγός του διάσημου οργανισμού X-Com, θα πρέπει να υπερασπιστείτε τις γήινες εγκαταστάσεις στο Frontier από εξωγήινους και πειρατές, καθώς και να αποκτήσετε την τεχνολογία που θα τσακίσει τους εξωγήινους στον ίδιο τους τον κόσμο.



Εως εδώ το Interceptor δεν διαφέρει στο ελάχιστο από τα προηγούμενα X-Com, αφού οι εξωγήινοι βρίσκονται πάλι εν αφθονία. Πού εστιάζονται οι διαφορές; Μα φυσικά στο...



Μία από τις πολλές οπτικές του παιχνιδιού.

...GAMEPLAY: ACTION (!!!) & STRATEGY

Το Interceptor θα προκαλέσει τόσο τις ικανότητές σας στον τομέα του στρατηγικού προγραμματισμού όσο και την επιδεξιότητά σας στις αερομαχίες. Στο strategy τομέα όσα θα περιμέναμε από ένα X-Com κάνουν την εμφάνισή τους. Στον τομέα των μαχών, όμως, και μόνο το άκουσμα της λέξης "dogfight" προκαλεί ερωτηματικά. Ας πάρουμε λοιπόν τα πράγματα με τη σειρά.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΩΝ ΒΑΣΕΩΝ & ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Ξεκινάτε το παιχνίδι με μόνο μία βάση, καθώς προχωράτε όμως μπορείτε να κατασκευάσετε καινούριες. Η βάση σας δεν μπορεί να κινηθεί, ωστόσο είναι ιδιαίτερα... ευέλικτη ως προς τον τρόπο δράσης της. Περιλαμβάνει προσαρτημένα διάφορα μίνι - κτίρια (modules), τα οποία επιτελούν συγκεκριμένες λειτουργίες. Για παράδειγμα, το Hangar module παρέχει στέγαση για τα interceptors σας (τρία interceptors σε κάθε Hangar) και το Laser Turret αποτελεί έναν αμυντικό πυργίσκο. Μπορείτε να προσθέσετε νέα modules, αυξάνοντας εντυπωσιακά τις δυνατότητες αλλά και την αμυντική ισχύ της βάσης σας. Σε μια βάση μπορείτε κυρίως να εξοπλίσετε τα interceptors σας, να διερευνήσετε νέες τεχνολογίες, να παραγγείλετε ή να πουλήσετε συστήματα, όπλα και σκάφη, να εκτοξεύσετε αναγνωριστικούς δορυφόρους (probes) καθώς και να προσλάβετε ή να απολύσετε πιλότους.

Ο εξοπλισμός των interceptors ως διαδικασία είναι αρκετά απλή, ως λειτουργία όμως είναι ιδιαίτερα σημαντική και απαιτεί την ανάλογη προσοχή. Ξεκινάτε με συστήματα συμβατικής



Εντυπωσιακό, δεν μπορείτε να πείτε...

(για το... 2067) τεχνολογίας, καθώς όμως καταρρίπτετε ή αιχμαλωτίζετε εξωγήινα σκάφη και αποκτάτε πρόσβαση στις τεχνολογίες τους, νέα, περισσότερο αποδοτικά "κολπάκια" κάνουν την εμφάνισή τους. Φυσικά φρο-

MISSILES: ΠΟΠΟ ΚΑΤΙ... ΒΛΗΜΑΤΑ!

Θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι οι κατασκευαστές του Interceptor έκαναν εκπληκτική δουλειά στα researches. Παρουσίασαν τεράστια ποικιλία (και) από όπλα (ξέρετε τώρα: laser, advanced laser, super advanced laser, den masao laser, varate tous kai as klene laser), γεγονός που αποδεικνύεται και από τα πολλά είδη πυραύλων. Δείτε ορισμένους:



ELERIUM TORPEDO: Το βασικό missile των εξωγήινων. Καλύτερο από το αρχικό missile όπλο σας (X-Winder).



PASSIVE CLOAKING TORPEDO: BOOM! They will never know what hit them!



SIDESTEP MISSILE: Το missile με τις περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας.

ντίστε ώστε τα σκάφη σας να είναι εξοπλισμένα με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, αν θέλετε να έχετε πιθανότητες επιτυχίας.

Ο τομέας που θα καταναλώσει μεγάλο μέρος της στρατηγικής... φαιάς ουσίας σας είναι η οικονομική διαχείριση. Αν είστε καλά παιδιά και καταφέρνετε καίρια πλήγματα στους εξωγήινους, στο τέλος κάθε μήνα θα λαμβάνετε ένα σημαντικό ποσό από τις κοντινές εταιρίες, που εκφράζουν έτσι την ικανοποίησή τους. Χρήματα μπορείτε επίσης να βγάλετε πουλώντας πλεονάζοντα εξωγήινα όπλα έπειτα από ένα πετυχημένο... πλιάτσικο. Ενα μέρος των χρημάτων σας θα πρέπει να αφιερωθεί στον εξοπλισμό. Παραγγέλνετε όπλα και συστήματα (συμβατικής ή νέας τεχνολογίας), τα οποία καταφθάνουν στη βάση σας μέσω γήινων μεταγωγικών (Freighters), όταν τα τελευταία είναι διαθέσιμα.



Ερχονται στιγμές που ένας συντάκτης θέλει να μοιραστεί ορισμένα πράγματα με τους αναγνώστες. Να το καινούριο μου wallpaper! (Συντάκτες "PCM": Ψυχραιμία, αγόρι μου, βγες καμιά βόλτα να χαλαρώσεις...)

Το Interceptor, αν και σε γενικές γραμμές είναι πιο "γρήγορο" από τα υπόλοιπα X-Com, ωστόσο δείχνει strategy χαρακτήρα. Απόλυτος έλεγχος στην επιχείρηση, επιλογή του κατάλληλου όπλου ή special συστήματος στα interceptors και σωστή διαχείριση των χρημάτων επεκτείνουν τη δυναμική του παιχνιδιού σε υψηλά επίπεδα. Επίπεδα που γρήγορα προσεγγίζουν το γνωστό για τα X-Com εθισμό, όσον αφορά στη σύνθεση των κατάλληλων μάχιμων ομάδων! Η δυνατότητα δημιουργίας βετεράνων υπάρχει και στο Interceptor - όπως και στα άλλα X-Com. Οι ικανότητες κάθε πιλότου βελτιώνονται είτε εμπειρικά είτε μέσω εκπαίδευσης σε ειδικό training module της βάσης σας. Περιττό να αναφέρουμε ότι η δημιουργία της τέλειας ομάδας αποτελεί μια επιπλέον gameplay πρόκληση.

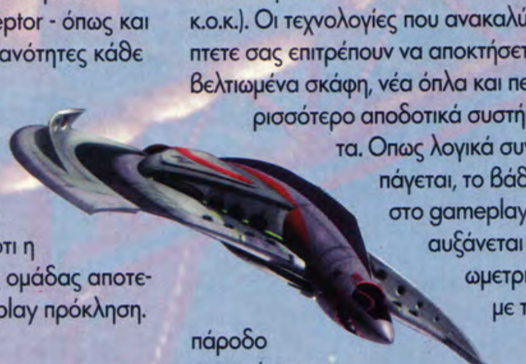


Η βασική οθόνη του παιχνιδιού.

RESEARCHES: DOWNLOAD COMPLETE!!!

Τα researches του Interceptor... δεν είναι ακριβώς researches. Κάθε τεχνολογία ή σύστημα που "αιχμαλωτίζετε" ύστερα από μια επιτυχημένη μάχη υποτίθεται πως έχει εν τω μεταξύ διερευνηθεί στη Γη. Εσείς το μόνο (...) που πρέπει να κάνετε είναι να κατεβάσετε αυτές τις πληροφορίες - υπάρχει και η κλασική UFOPEDIA, που συγκεντρώνει τις downloaded πληροφορίες. Το σκοπό αυτό επιτελούν τα Standard Downlinks (αρχικά, αφού στη συνέχεια θα αποκτήσετε βελτιωμένα κτίρια παροχής πληροφοριών).

Οσον αφορά στα προς ανακάλυψη θέματα, ομολογούμε πως η Microprose τα κατάφερε για άλλη μία φορά! Συνολικά υπάρχει ένας τεράστιος κατάλογος από researches, ο οποίος γενικά έχει δενδρική δομή (δηλαδή κατεβάζοντας το Α αντικείμενο αποκτάτε δυνατότητα download των Β και Γ κ.ο.κ.). Οι τεχνολογίες που ανακαλύπτετε σας επιτρέπουν να αποκτήσετε βελτιωμένα σκάφη, νέα όπλα και περισσότερο αποδοτικά συστήματα. Οπως λογικά συνεπάγεται, το βάθος στο gameplay αυξάνεται γεωμετρικά με την πάροδο του χρόνου και το αποτέλεσμα είναι γνωστό: Δεν υπάρχει περίπτωση να σταματήσετε να παίζετε! Πράγματι, τα

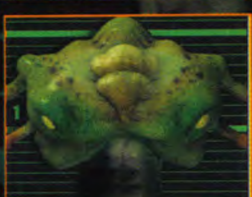


ALIENS: MEET THE ENEMY

Φωτογραφίες από τους αντίπαλους εξωγήινους δεν θα μπορούσαν να απουσιάσουν από το παρόν review (τους έχω αδυναμία, πώς να το κάνουμε). Αν αναρωτιέστε για το πώς μοιάζουν οι συντάκτες του "PC Master", ιδού:


AEREONS: Οι πιο "κακοί" πιλότοι των εξωγήινων.


ETHEREALS: Οι... Αιθέριοι επίσης θέλουν μεγάλη προσοχή.


PSILORDS: Χρησιμοποιούν τις PSI δυνατότητές τους για να βελτιώνουν τις ικανότητες των άλλων πιλότων!


MUTONS: Καλά, πώς είναι έτσι αυτός;


SECTOIDS: Οσο για αυτόν, δεν το συζητώ. Πού πας, αγόρι μου, με τέτοια φάτσα;

X-Com είναι από τα λίγα παιχνίδια όπου το ενδιαφέρον του χρήστη, αντί να μειώνεται με την πάροδο του χρόνου, συνεχώς αυξάνεται, μέχρι το φινάλε και όχι μόνο. Το Interceptor αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του ανωτέρω συμπεράσματος και σε αυτό συμβάλλει η τρομερή δουλειά που έχει γίνει στα researches. Βέβαια τα researches θα είχαν απλώς διακοσμητικό ρόλο, αν δεν είχαν βαρύνουσα σημασία στις μάχες...

INTERCEPTOR PROFILE

Αρχικά έχετε στη διάθεσή σας τα... πενιχρά Lightning (με τον κατάλληλο συνδυασμό όπλων δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητα), στη συνέχεια όμως θα αποκτήσετε τα Firestar και Super Avenger. Δείτε τα:





	LIGHTNING	FIRESTAR	SUPER AVENGER
Υποδοχές για beam weapons:	2	4	4
Υποδοχές για missile weapons:	2	3	4
Υποδοχές για special συστήματα:	6	6	7
Υποδοχές για special missile:	0	0	1

ΜΑΧΕΣ: DOGFIGHTS ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ

Ενα σημαντικό τμήμα από την περιήγησή σας στον κόσμο του Frontier θα αναλωθεί σε άγριες αερομαχίες. Μόλις ανιχνευθεί ένας εξωγήινος στόλος και τα interceptors σας καταφθάσουν, το σκηνικό αλλάζει άρδην και το παιχνίδι μετατρέπεται σε ένα καθαρό 3D action shoot' em up.

Στο σημείο αυτό εστιάζουν οι απορίες των περισσότερων. Πώς και γιατί φτάσαμε από την turn based στρατηγική των προηγούμενων X-Com στα action dogfights του Interceptor δεν μπορούμε να απαντήσουμε με σιγουριά. Αυτό που δεν χωρά αμφιβολία είναι πως το παιχνίδι -και εδώ- είναι αρκετά ελκυστικό. Παίζετε το ρόλο του Flight Commander, μιας μοίρας από interceptors (μέχρι πέντε interceptors σε κάθε squadron), ενώ ταυτόχρονα αναλαμβάνετε το χειρισμό ενός σκάφους. Παρ' ότι η δράση σε αυτό το τμήμα είναι καταιγιστική, εντούτοις και πάλι η στρατηγική κάνει την εμφάνισή της.

IDENTIFIED FLYING OBJECTS

Να τι θα αντιμετωπίζετε συνήθως στο Interceptor (αυτό έλειπε να μην υπήρχαν και ιπτάμενοι δίσκοι):



WRAITH: Το απλούστερο πολεμικό των εξωγήινων. Οχι ιδιαίτερα ανθεκτικό, αλλά κινείται σαν δαιμονισμένο!



SPECTRE: Ανώτερο από το Wraith, αλλά όχι και τόσο δύσκολος αντίπαλος για έναν έμπειρο πιλότο.



PHANTASM: Απαιτεί μεγάλη προσοχή και αυτό τα λέει όλα!



SHADE: Σχεδόν πάντα cloaked, το Shade αποτελεί έναν διαρκή κίνδυνο...



Η οθόνη εξοπλισμού των σκαφών σας.

Οπως προαναφέραμε, είστε ο διοικητής του σμήνους, κάτι που σημαίνει ότι οι πιλότοι σας περιμένουν από εσάς να τους οδηγήσετε στη νίκη. Δηλαδή θα υπακούσουν σε κάθε εντολή που θα διατάξετε. Εντολές που στο σύνολό τους ικανοποιούν αρκετά, καθώς προσφέρουν σημαντικό έλεγχο πάνω στην ομάδα σας. Ετσι, μπορείτε να διατάξετε τους πιλότους σας να πραγματοποιήσουν αμυντικούς ελιγμούς, να επιτεθούν στο στόχο που έχετε κεντράρει, να υποχωρήσουν κ.ά. Το εντυπωσιακό είναι ότι μπορείτε να απευθύνετε εντολές στο σύνολο της ομάδας αλλά και σε κάθε πιλότο ξεχωριστά! Η κατεύθυνση του σμήνους από μέρους

THE ULTIMATE BOMB

Nova Bomb:

Η ανακάλυψη... **...η δοκιμή...** **...η επιτυχία!**



σας απαιτείται κυρίως στις δύσκολες μάχες - και στα υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας. Στις εύκολες μπορείτε κάλλιστα να αφιερωθείτε σε εξάσκηση... σκοποβολής, αφού οι πιλότοι σας είναι εφοδιασμένοι με πολύ καλό AI, ώστε



Ψάχνοντας χώρο για να εγκαταστήσετε ένα base module.

CLOAK: I AM ALL OVER YOU (...BUT YOU CAN'T SEE ME)

Το cloaking device αποτελεί ένα πολύ πρώτο "μηχανάκι". Να γιατί:



Το interceptor σας λίγο προτού χρησιμοποιήσει το cloaking device.



Το cloaking device ενεργοποιείται και οι εχθροί ψάχνονται.



Ο στόχος "κλειδώνεται", το interceptor γίνεται decloaked και μία parallax torpedo "φεύγει"...

τις περισσότερες φορές να τα καταφέρνουν άψογα μόνοι τους (κοινώς κάνουν τη βρώμικη δουλειά για εσάς). Θα πρέπει επίσης να κατανέμετε σωστά την ενέργεια των σκαφών σας μέσω ειδικού συστήματος (μπορείτε να δώσετε έξτρα ενέργεια π.χ. στα ακτινοβόλα, αφαιρώντας όμως ποσότητές της από άλλους τομείς).

Οι αποστολές που καλείστε να αναλάβετε επίσης παρουσιάζουν σημαντική ποικιλία. Εκτός από τις τυπικές αναχαιτίσεις εξωγήινων σκαφών θα χρειαστεί να υπερασπίσετε γήινα διαστημικά κτίρια, να διαλύσετε πειρατικές δυνάμεις, να επιτεθείτε σε εξωγήινες ή πειρατικές βάσεις, να καταστρέψετε δορυφόρους εξωγήινης προέλευσης που μπλοκάρουν τα downloads σας, ακόμα και να υπερασπιστείτε πειρατικές βάσεις από μαινόμενους εξωγήινους (σε αντάλλαγμα θα σας αδειάσουν τη γωνιά). Το αποτέλεσμα για κάποιον που θα μπει επιτυχημένα στον κόσμο του παιχνιδιού θα είναι απολαυστικό. Εντονες adrenaline rush μάχες με εχθρικά σκάφη να μαίνονται γύρω σας, με τους πιλότους σας άλλοτε να ζητούν βοήθεια έντρομοι και άλλοτε να καθιστούν σαφές στους εξωγήινους ότι έκαναν μεγάλο λάθος που τους αντιμετώπισαν. Θα νιώσετε ότι όντως αποτελείτε μέλος μιας ομάδας, με wingmen πρόθυμους να βοηθήσουν ανά πάσα στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού παρουσιάζουν δύο μορφές. Από τη μία οι άψογα σχεδιασμένες οθόνες στο strategy τμήμα του παιχνιδιού και από την άλλη τα "ναι μεν, αλλά" 3D graphics των μαχών. Αν και τα τρισδιάστατα μοντέλα είναι σε γενικές γραμμές ικανοποιητικά, ωστόσο διαβάζοντας κάποιος τις υψηλές απαιτήσεις του παιχνιδιού θα περίμενε μια πραγματική οπτική πανδαισία. Τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα με μια 3D κάρτα, όμως τα γραφικά του Interceptor δεν θα είναι εκείνα που θα σας ωθήσουν να αγοράσετε αυτό το πολυπόθητο κομμάτι hardware. Εντυπωσιακά και αρκετά πολύχρωμα είναι τα ειδικά εφέ, με ακτίνες και πυραύλους να ξεχωρίζουν.

Ηχητικά το Interceptor είναι εντυπωσιακό. Μυστηριώδης μουσική ambient τόνων ακούγεται στις strategy οθόνες, ενώ στις μάχες τα φοβερά (και πάρα πολλά) speeches δημιουργούν ένα εκπληκτικό κλίμα. Φανταστείτε το ακόλουθο σκηνικό: Ακτίνες να εκτοξεύονται προς πάσα κατεύθυνση, πιλότους σας να παρακαλούν για βοήθεια, εξωγήινους να απευθύνονται στην ομάδα



"Εχω φάει το Γαλαξία για ένα 'PC Master'..."

σας στη μητρική γλώσσα τους και προσβλητικά για τους aliens σχόλια να ακολουθούν κάθε κατάρριψη σκάφους τους (πού και πού οι πιλότοι σας γίνονται λίγο αθυρόστομοι, αλλά ποιος μπορεί να τους κατηγορήσει με αυτά που τραβάνε;), ενώ όμορφη μουσική συνοδεύει την έντονη δράση. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι φοβερή! Βιώστε τη και θα σας αιχμαλωτίσει για μεγάλο χρονικό διάστημα.

INTERFACE - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η βασική οθόνη του παιχνιδιού απεικονίζει έναν χάρτη του Frontier,



Οι νέες βάσεις σας κατασκευάζονται σε χώρο που καθορίζεται από τις ήδη υπάρχουσες. (Γιατί, Microprose;).



Ο στόχος της τελικής αποστολής.



I will get you, bug!



Μετά τον Κόκκινο Πλανήτη, η ανθρωπότητα ανακαλύπτει και τον ροζ.

όπου πραγματοποιούνται οι καταδιώξεις ή αποστολές (μετά ακολουθούν οι μάχες), και ορισμένα πλήκτρα που εκτελούν τις διάφορες δυνατότητές σας (π.χ. research, launch mission, Ufopedia κ.λπ.). Το point'n'click πρότυπο σε γενικές γραμμές λειτουργεί άψογα, εκτός από μία περίπτωση: Οταν ο στόχος που έχετε εντοπίσει βρίσκεται κοντά σε διάφορα αντικείμενα πάνω στο χάρτη (π.χ. πλανήτες, γήινα φυλάκια), είναι εξαιρετικά δύσκολο να τον αναχαιτίσετε (κάνοντας κλικ πάνω του) και αυτό διότι ο υπολογιστής "μπερδεύεται" από το μικρό μέγεθός του. Ακόμα και στο Full Zoom (υπάρχουν τρία επίπεδα zoom) απαιτούνται πολλά κλικ για μια λειτουργία φαινομενικά απλούστατη!

Στις μάχες ο χειρισμός φαντάζει ιδιαίτερα πολύπλοκος, λόγω των πολυάριθμων πλήκτρων που απαιτούνται. Η κατάρριψη των εχθρών αρχικά φαίνεται αδύνατη (σε αυτό συμβάλλουν λίγο και οι εξωγήινοι) και γίνεται ακόμα πιο δύσκολη εξαιτίας του μεγάλου αριθμού των πλήκτρων χειρισμού. Αν όμως κατέχετε ένα καλό joystick και... σύγχρονα οπλικά συστήματα του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με τη σχετική εμπειρία που θα αποκτήσετε, θα δείτε τις δυνατότητές σας να ανεβαίνουν δραματικά - και πάλι όμως απαιτούνται αρκετά πλήκτρα. Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να προπονηθείτε στις μάχες (από το option Combat Simulator της αρχικής οθόνης), προτού ξεκινήσετε να παίζετε.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Παραδέχομαι πως ήμουν προκατειλημμένος αρνητικά με το Interceptor. Περίμενα η "επιμειξία" της στρατηγικής με το action τμήμα να στεφθεί με παταγώδη αποτυχία. Πόσο λάθος έκανα! Ο εν λόγω συνδυασμός δουλεύει άψογα και καθιστά το Interceptor ένα από τα κορυφαία games της χρονιάς. Προσωπική μου άποψη είναι πως μαζί με το Terror From The Deep είναι τα καλύτερα X-Com όλων των εποχών. Αποκτήστε το με κάθε τρόπο. Το Single Player είναι εκπληκτικό, ενώ με την προσθήκη του Multiplayer τμήματος η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο ανεβαίνει κατακόρυφα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	89

91



Μια σίγουρη αγορά. Μικρότερο σε διάρκεια από τα υπόλοιπα X-Com αλλά υπέροχο. Go for it!

MULTIPLAYER

Οι δυνατές συνδέσεις είναι οι IPX και TCP/IP. Στο multiplayer τμήμα αγωνίζεστε μόνο σε action αποστολές, υπάρχουν όμως προσθήκες που κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον, όπως η δυνατότητα ύπαρξης ομάδων, ενώ η ποικιλία των αποστολών θα σας κρατήσει απασχολημένους για πολύ καιρό.





BEAT THEM WITH STYLE

Όπως και να το κάνουμε, είναι ωραίο να νικάς τους εξωγήινους με... στιλ. Να ορισμένα cool-άτα κόλπα του Interceptor:





TACHYON PULSER: Αχρηστεύει τα εχθρικά σκάφη (χωρίς να τα καταστρέφει), ώστε να τα μελετήσετε.





TRACTOR BEAM: Δεν χρειάζεται συστάσεις, έτσι δεν είναι;





TRACKING TRACER CANNON: Χτυπά τον εχθρό ακόμα κι εκτός στοχάστρου!

SANITARIUM

Εικόνες που περνούν μπροστά από τα μάτια σου χωρίς ειρμό. Ενα αμάξι που κατηφορίζει σε έναν φιδίσιο δρόμο με ιλιγγιώδη ταχύτητα. Ουρλιαχτά που νιώθεις να ξεσκίζουν το μυαλό σου. Ενα μικρό κορίτσι που πεθαίνει. Ο Olmec, ο ήρωας των Αζτέκων, που πολεμά τον Quetzalcoatl. Εσύ που παλεύεις το σκοτάδι που κυριαρχεί στο μυαλό σου. Ο Grimwall, ο μυθικός ήρωας των Κυκλώπων, που αντιμάχεται μεταλλαγμένους. Και ο θάνατος να έχει απλώσει τις φτερούγες του παντού...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ας είναι καλά οι δύο φίλοι της στήλης, Δημήτρης Κατσάκης και Βαγγέλης Κουτέρης, που προσφέρθηκαν να μας παραχωρήσουν το παιχνίδι ώστε να το παρουσιάσουμε στο τεύχος του Σεπτεμβρίου, καθώς η ASC Games, που διακινεί το Sanitarium, έχει προγραμματίσει την επίσημη κυκλοφορία του για την Ευρώπη στο τέλος του Σεπτέμβρη. Ετσι, αν όλα πάνε καλά, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στη χώρα μας τον Οκτώβρη. Ομως, χάρη στους φίλους που το παράγγειλαν από την Αμερική και το είχαν έγκαιρα στα χέρια τους, μπορέσαμε να το δούμε και να το παρουσιάσουμε πριν από την επίσημη κυκλοφορία του στη χώρα μας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ DREAMFORGE

Πρόκειται για μία εταιρία που εκτός των άλλων είχε ειδικευτεί στο χώρο των RPGs. Μεταξύ των πρώτων έργων της περιλαμβάνονται τα πολύ καλά Ravenloft 1 & 2, αλλά και το Menzoberranzan, τα οποία κυκλοφόρησαν από την SSI, κυρίαρχη εταιρία τότε στο χώρο των RPGs. Τα εν λόγω παιχνίδια ήταν βασισμένα στους κανόνες των Advanced Dungeons & Dragons.

Η καλύτερη δημιουργία της είναι χωρίς καμιά αμφιβολία το Anvil of Dawn που κυκλοφόρησε από την New World Computing πριν από περίπου τρία χρόνια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στην εισαγωγή του παιχνιδιού παρακολουθείς ένα αυτοκινητικό δυστύχημα. Αμέσως μετά βρίσκεσαι μέσα σε ένα άσυλο. Είναι προφανές ότι δεν έχεις καμιά θέση εδώ, παρά το γεγονός ότι εμφανίζεις σχεδόν ολοκληρωτική απώλεια μνήμης. Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να δραπετεύσεις, αν δεν θέ-



λεις να τρελαθείς και εσύ σαν όλους τους άλλους που είναι έγκλειστοι εδώ. Εύκολο να το λες, αλλά δύσκολο να το πραγματοποιήσεις. Αν μάλιστα ήξερες ποιος είσαι και πώς βρέθηκες εδώ, όλα θα ήταν πολύ καλύτερα.

Το Sanitarium είναι ένα παιχνίδι ίντριγκας και μυστηρίου, ένα σκοτεινό θρίλερ που θα σε οδηγήσει στα πιο παράξενα μονοπάτια του ανθρώπινου μυαλού. Σχεδόν ποτέ δεν θα είσαι βέβαιος αν αυτά που ζεις είναι πραγματικότητα ή κάποιοι εφιάλτες από τους οποίους πρέπει να λυτρωθείς ολοκληρωτικά. Θα ζήσεις πρωτόγνωρες εμπειρίες, καθώς θα παλεύεις να ξαναβρείς τη μνήμη σου. Οι εικόνες θα περνούν μπροστά από τα μάτια σου με μία παράξενη σειρά, ενώ θα καταβάλλεις μεγάλες προσπάθειες για να μπορέσεις να ανασυγκροτήσεις τους εφιάλτες που ζεις.

Καθώς δίνεις έναν τιτάνιο αγώνα με τα απωθημένα σου, παλεύοντας με μνήμες που λες και έρχονται από μία άλλη οντότητα, θα ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά η πραγματική ιστορία που σε περιβάλλει, θα μαθαίνεις μέσα από κομματιασμένες εικόνες το ποιος πραγματικά είσαι και θα συνειδητοποιείς την τραγικά μάταιη φύση σου.

Πρέπει όμως να επιζήσεις και το ένστικτο της αυτοσυντήρησης είναι από τα πιο ισχυρά του ανθρώπινου είδους. Η πράξη δείχνει ότι είσαι ένας μεγάλος μαχητής, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα τα καταφέρεις κιόλας!

Το εξαιρετικό manual του παιχνιδιού δίνει το στίγμα του με τα εκπληκτικά αποφθέγματα μεγάλων προσωπικοτήτων (ανάμεσά τους και αυτά του Αισχύλου) που είναι διάσπαρτα στις σελίδες του και τα οποία χαρακτηρίζουν την ατμόσφαιρα του Sanitarium.

ΣΕΝΑΡΙΑΚΕΣ ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ

Από τα πρώτα δείγματα graphic adventures, που έχουν ως κεντρικό ήρωα κάποιον που προσπαθεί να θυμηθεί ποιος είναι και να βρει τι ακριβώς του έχει συμβεί, θεωρείται το Mindscape της Activision. Σε αυτό βρίσκεσαι στην ακτή ενός άγνωστου νησιού με ένα τραύμα στο κεφάλι, χωρίς να θυμάσαι τίποτα απολύτως, ούτε τι σου έχει συμβεί ούτε ποιος είσαι.

Η Access Software πήρε τη σκυτάλη με το Countdown, το οποίο συγγενεύει πολύ με το Sanitarium καθώς και σε αυτό ξεκινάς μέσα σε ένα άσυλο από όπου πρέπει να αποδράσεις χωρίς να έχεις την παραμικρή ιδέα για το ποιος είσαι. Οι όποιες ομοιότητες όμως σταματούν εδώ, μια και στο Countdown τελικά είσαι ένας πράκτορας των ΗΠΑ μπλεγμένος σε μία υπόθεση του Μαύρου Σεπτέμβρη. Πρόκειται ίσως για το πιο αντιδραστικό σενάριο παιχνιδιού που έχει γράψει η Access, όπου η Αθήνα θεωρείται ως το κέντρο δράσης των Παλαιστίνιων τρομοκρατών και όχι μόνο!!!

ΕΤΑΙΡΙΑ
DREAMFORGE/ASC GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5.0, 4x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών (Direct Draw συμβατή), 16 bit κάρτα ήχου (Direct Sound συμβατή), πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 30MB στον σκληρό.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Διαβάστε σχετικά στο κείμενο.



Το φινάλε της περιπέτειας.



Διαλέγοντας ανάμεσα στις τρεις μορφές που μπορείς να πάρεις.



Αυτού του αγάλματος πρέπει να κουνήσεις το δεξί χέρι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

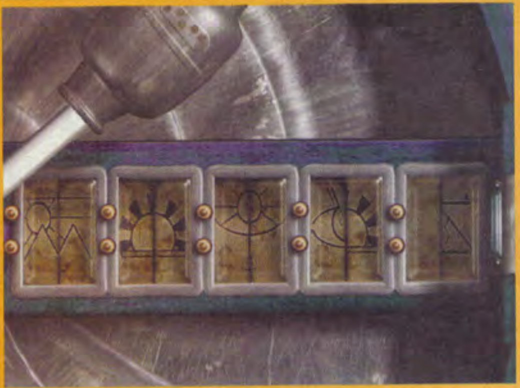
Τα full screen γραφικά του παιχνιδιού κυριολεκτικά κόβουν την ανάσα. Είναι απίστευτης τελειότητας, με εκπληκτικές λεπτομέρειες στην αναπαράσταση χώρων και αντικειμένων. Προσωπικά θεωρώ ότι είναι τα καλύτερα που έχω δει έπειτα από αυτά του Riven, αν και δεν είναι άμεσα συγκρίσιμα, αφού τα γραφικά του Sanitarium απεικονίζουν έναν 3D modelling κόσμο. Προσθέτοντας μερικά από τα πιο ατμοσφαιρικά rendering videos, τα οποία συνήθως δείχνουν τμήματα των απωθημένων σου, θα έχεις ένα αποτέλεσμα που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρί-



Στην εποχή των Αζτέκων ως Olmec, αντιμετωπίζοντας τον φοβερό Quetzalcoatl.



Στο Jaguar Temple, όπου πρέπει να κινήσεις τα σύμβολα στον τοίχο.



Μένει μία ακόμη κίνηση ανάμεσα στην τέταρτη και την πέμπτη εικόνα για να ολοκληρωθεί ο ειδικός κωδικός που χρειάζεται για τη χρονομεταφορά. Πρόσεξε καλά τις εικόνες.

ζει από οτιδήποτε ανάλογο έχεις δει μέχρι σήμερα.

Ο ήχος του διαθέτει πλούσια ambient background μουσική και εξαιρετικά ηχητικά εφέ. Ωστόσο το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας στον τομέα αυτό είναι οι εξαιρετικά υποβλητικές φωνές σχεδόν όλων των χαρακτήρων, οι οποίες δημιουργούν μία απίθανη ατμόσφαιρα. Σημειωτέον ότι το Sanitarium δίνει τη δυνατότητα εμφάνισης σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη τόσο των ομιλιών του κανονικού παιχνιδιού όσο και αυτών των video sequences.

Η περιοχή δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη στην ανάλυση 640x480. Κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse κινείς τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, ο οποίος παίρνει τη μορφή χρυσού βέλους, προς την κατεύθυνση που επιθυμείς. Κάνοντας κάπου κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse, το οποίο έχει τη μορφή μεγεθυντικού φακού, θα πάρεις μία περιγραφή του αντικειμένου που εξέτασες. Αμέσως μετά ο κέρσορας θα αλλάξει σε ένα χέρι, με το οποίο κάνοντας αριστερό κλικ θα πάρεις το εν λόγω αντικείμενο. Προκειμένου να δεις τα αντικείμενα που κουβαλάς (inventory), πρέπει να κάνεις αριστερό κλικ πάνω στο χαρακτήρα που χειρίζεσαι. Αυτόματα θα εμφανιστεί γύρω από το χαρακτήρα σου μία σειρά κύκλων, οι οποίοι περιέχουν από ένα αντικείμενο ο καθένας. Οδηγώντας τον κέρσορα σε ένα από αυτά, βλέπεις αυτόματα ξανά την περιγραφή του, ενώ κάνοντας αριστερό κλικ σε όποιο επιθυμείς, το "παίρνεις" στον κέρσορα, οπότε είναι έτοιμο για χρήση κάπου πάνω στην οθόνη. Επισημαίνεται ότι μπορείς να κινείσαι και να κρατάς ταυτόχρονα ένα αντικείμενο πάνω στον κέρσορα, αφού όπως προαναφέραμε κινείσαι κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse. Για να ξαναβάλεις ένα αντικείμενο στον εαυτό σου, δεν έχεις παρά να το κάνεις κλικ πάνω σου.

Τα full screen γραφικά του παιχνιδιού κυριολεκτικά κόβουν την ανάσα. Είναι απίστευτης τελειότητας, με εκπληκτικές λεπτομέρειες στην αναπαράσταση χώρων και αντικειμένων.

Οταν συναντήσεις έναν χαρακτήρα, κάνοντας την πρώτη φορά αριστερό κλικ πάνω του παίρνεις μία σύντομη περιγραφή του. Αν μπορείς να του μιλήσεις, οδηγώντας πάλι τον κέρσορα πάνω του, ο κέρσορας θα αλλάξει σε μία "μασέλα". Τότε, κάνοντας κλικ θα ανοίξεις ένα ειδικό παράθυρο στην κεντρική οθόνη, στα άκρα του οποίου φαίνονται το πρόσωπό σου και αυτό του συνομιλητή σου. Θα εμφανιστούν επίσης μία σειρά λέξεων/επιλογών, οι οποίες μπορεί να "γεννήσουν" και άλλες στην πορεία της συζήτησης. Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή καθώς πολλές από αυτές τις λέξεις/επιλογές θα εμφανίζονται μόνο αφού πρώτα έχεις δει κάποιο αντικείμενο πάνω στην οθόνη ή έχεις μάθει κάποια άλλη ζωτική πληροφορία.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE ενεργοποιείς το MAIN MENU. Σε αυτό υπάρχουν τα icons-επιλογές New Game, Load Game, Delete Game, View Cinematics, Quit Game, Text Options, Audio Options, Settings, Keyboard Configuration, Credits και

ΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

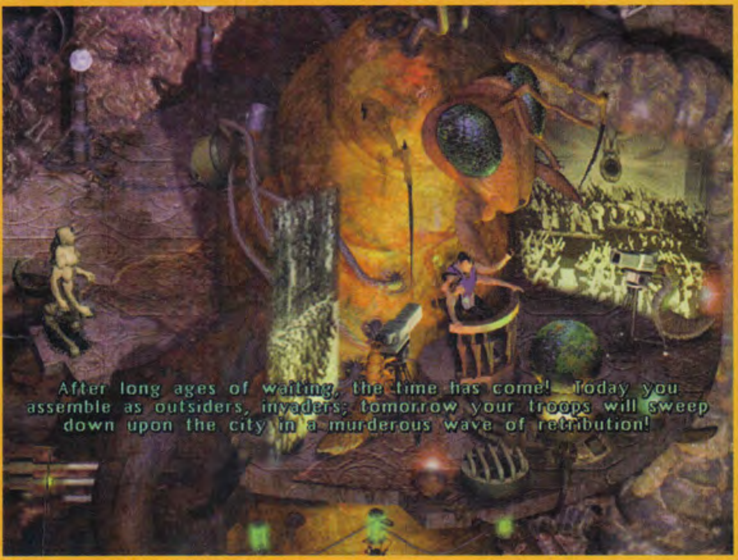
Ονομα: Dr Morgan
Ηλικία: 45 ετών
Ποιος είναι: Ο επικεφαλής ιατρός του ασύλου στο οποίο βρίσκεσαι κλεισμένος. Είναι ιδιαίτερα φιλικός με τους αρρώστους του και έχει την ικανότητα να τους εμψυχώνει στο δύσκολο αγώνα τους.
Πού θα τον βρεις: Μα φυσικά στο άσυλο, πρέπει όμως πρώτα να βοηθήσεις άλλους έγκλειστους και μάλιστα να συνεχίσεις τις έρευνές σου για να μάθεις ποιος είσαι.

Return to Game. Ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι, κινώντας τον κέρσορα πάνω από τα icons αυτά, ακούς μία φωνή που σου περιγράφει το καθένα.

Τα Save games είναι συνολικά 25. Το ευχάριστο είναι ότι μπορείς να σβήνεις όποιο απ' αυτά θέλεις, όπως γινότανε παλιά και στα παιχνίδια της Sierra. Με το View Cinematics μπορείς να ξαναδείς τα videos που έχεις δει μέχρι τώρα, αφού όμως πρώτα τοποθετήσεις μέσα στο CD-ROM το CD όπου βρίσκονται. Προσωπικά τελειώνοντας το παιχνίδι είχα συνολικά 40 τέτοια videos, μια και αυτά του τελειωτικού φινάλε δεν καταγράφονται εδώ.

Στο Text Options βάλε και τις δύο επιλογές στο ON, αν θέλεις βέβαια να βλέπεις και σε κείμενο τις ομιλίες. Στο Audio Options ρυθμίζεις τα του ήχου ανάλογα με τις επιθυμίες σου, ενώ στο Settings τα της εικόνας. Στο Keyboard Configuration πρόσεξε τις τρεις επιλογές "Switch to" που εμφανίζονται. Αυτές αναφέρονται στο τελευταίο κεφάλαιο του παιχνιδιού, στο οποίο θα μπορείς να παίρνεις διάφορες μορφές.

Ολα τέλεια, λοιπόν; Οχι, φυσικά. Τα προβλήματα εμφανίζονται κυρίως στην κίνηση της περιπέτειας. Συχνά, ιδίως όταν βρίσκεσαι κοντά σε σκάλες, αλλού προσπαθείς να κατευθύνεις το χαρακτήρα σου και αλλού πάει. Ετσι, προσπαθώντας να τον περάσεις ευθεία δίπλα από μία σκάλα, αυτός στρίβει και ανεβαίνει ή κατεβαίνει τα σκαλιά. Οταν δε ξεκινήσει κάτι τέτοιο, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα για να τον σταματήσεις. Ανέβηκα κατά λάθος στο Jaguar Temple και όταν βρέθηκα στην κορυφή δεν πρόσεξα "τι μου είπαν". Για να ξαναδώ αυτό το σημείο έπρεπε να κάνω Load μία θέση που ήταν αρκετά μακριά. Επίσης, ο χρόνος που χρειάζεται το πρόγραμμα για να προβεί σε αυτή τη διαδικασία είναι αρκετά μεγάλος για παιχνίδια του είδους, γεγονός που λειτουργεί αρνητικά στη διάθεση του χρήστη.



Συναντώντας τον φοβερό Gromma.

Προσωπικά θα προτιμούσα η κίνηση να γινόταν από τον ίδιο το χρήστη με τα arrow keys ή, εν πάσει περίπτωση, να χρησιμοποιόταν το αριστερό πλήκτρο του mouse και το δεξί να είχε τη λειτουργία της δράσης, αφού έχουμε μάθει να χρησιμοποιούμε το αριστερό πλήκτρο του mouse για τις πιο απλές δουλειές.



Συναντώντας τον εφιάλτη σου.



Μόνο με τη χρήση "μαγείας" θα ανοίξεις την πόρτα.

ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου όλα αυτά τα χρόνια γνωρίζετε ότι έχω μανία να αναζητώ σε όσα adventures μου αρέσουν πάρα πολύ παράξενα στοιχεία και όχι μόνο.

Ετσι, στο manual του παιχνιδιού ενώ αναφέρεται ότι με το πλήκτρο "I" εμφανίζεις το inventory του κεντρικού χαρακτήρα, κάτι τέτοιο δεν ισχύει.

Στο Keyboard Congifuration αντίθετα αναφέρεται ότι το πλήκτρο "v" δείχνει τη version του παιχνιδιού. Ξαναπατώντας το δε απενεργοποιείς την εμφάνιση της version. Επίσης σε ό,τι αφορά τη λειτουργία των πλήκτρων QuickSave και QuickLoad, το μεν



Ο γρίφος με τα σύμβολα, το έντομο, τα φτερά και τα χρώματα, όπως πρέπει να τον λύσεις.

πρώτο σώζει αυτόματα τη θέση που είσαι στο slot 25 των Saves, το δε δεύτερο σε μένα τουλάχιστον δεν έχει δουλέψει ποτέ.

Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι ανακάλυψα τελείως τυχαία ότι πατώντας το πλήκτρο TAB το παιχνίδι σώζει αυτόματα τη θέση που είσαι στο root directory του bootable σκληρού δίσκου με το όνομα "stXX.lbm", όπου "XX" η αρίθμηση των εικόνων ξεκινώντας από το "00".

To extention ".lbm" είναι αυτό της Amiga (!), στοιχείο που μόνο του καθιστά την όλη λειτουργία ιδιαίτερα παράξενη.

Σημειώνεται ότι το παιχνίδι χρειάζεται από 50 ως 100 MB για το Windows Swap File, ανάλογα με το configuration του μηχανήματός σου, εκτός φυσικά αυτών που απαιτούνται για να γίνει Install. Αν δεν έχεις διαθέσιμο τον απαιτούμενο χώρο για το Swap File, τότε ετοιμάσου για συνεχή "κωλύματα" του παιχνιδιού.



Στο Hive.

Τέλος, όσοι πρόκειται να παίξετε το παιχνίδι, κατεβάστε από το GameWeb (http://www.gameweb.gr/) ή την Adventure Magic (http://www.compulink.gr/games/patches) το αρχείο "SANIPAT1.ZIP" (56726 Bytes) και αποσυμπιέστε το αρχείο "Scn.006" μέσα στο uno-directory "/Data" του παιχνιδιού. Το συγκεκριμένο patch διορθώνει ένα σημαντικό πρόβλημα στο Chapter 2 του παιχνιδιού, το οποίο δεν επιτρέπει στο χρήστη να το ολοκληρώσει.



Σαν Grimwall στα δωμάτια της βασίλισσας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συγκεντρώνει τα καλύτερα στοιχεία ενός γνήσιου black thriller, ίντριγκα, μυστήριο, ένταση, αγωνία, αλλά και συνεχείς εναλλαγές ανάμεσα στους κόσμους της πραγματικότητας και αυτού που ορίζεται ως υποσυνείδητο. Παρόμοιας ποιότητας κόσμο έχω δει μόνο στο εκπληκτικό THE DARK EYE της Inscape, εδώ όμως όλα λειτουργούν πολύ καλύτερα, μια και η επεξεργασία των δεδομένων και κυρίως ο τρόπος με τον οποίο αυτά παρουσιάζονται στο χρήστη έχουν γίνει με έναν μοναδικό και εφυή τρόπο. Αυτό το σημείο ίσως είναι το πιο δυνατό της περιπέτειας, αφού σε αυτό βασίζεται η δομή της.

Η δράση χωρίζεται σε 9 διαφορετικά Chapters, τα: The Tower Cell, The Innocent Abandoned, The Courtyard and The Chapel, The Circus of Fools, The Laboratory, The Hive, The Morgue and Cemetery, The Lost Village και το The Gauntlet. Καθένα από αυτά χωρίζεται σε άλλα υποκεφάλαια.



Η φράση που πρέπει να πεις για να κατεβείς στα υπόγεια.

Η δράση του παιχνιδιού αρχικά φαίνεται απλή, αφού σκοπός σου είναι να θυμηθείς ποιος είσαι και πώς έφτασες εδώ. Η γοητεία του Sanitarium έγκειται στο ότι βασικά πρόκειται για μία πάλη ανάμεσα σε σένα και το υποσυνείδητό σου. Πρέπει να υπερνικήσεις όλες τις φοβίες, τις ενοχές, τους μύθους και άλλα πολλά που έχουν συσσωρευτεί μέσα σου όλα αυτά τα χρόνια. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα "κατέβασμα" μέσα στην ψυχή σου, αναζητώντας την ταυτοτητά σου, κάτι σαν τις ιεροτελεστίες που γίνονταν σε πολλούς πολιτισμούς και ειδικά σε αυτούς της Κεντρικής Αμερικής.

Κατά την εξέλιξη της ιστορίας θα πάρεις διάφορες μορφές και θα υποδυθείς τη μικρή αδελφή σου Sarah, τον περίφημο ήρωα των κόμικς



Στο σπίτι σου ως Sarah βλέποντας τους γονείς σου.

Grimwall, έναν μυθικό Κύκλωπα, αλλά και τον Olmec, τον θρυλικό ήρωα των Αζτέκων. Στο τελευταίο κεφάλαιο του παιχνιδιού, στην κορύφωση της μάχης ενάντια στις φοβίες σου, σαν ένας σύγχρονος ShapeShifter θα αλλάζεις μορφές ανάμεσα στους τρεις προαναφερόμενους χαρακτήρες.

Το παιχνίδι, δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, αλλά ούτε και εύκολο. Περιέχει μερικούς έξυπνους και πρωτότυπους γρίφους, που απαιτούν αρκετή προσπάθεια για τη λύση τους. Η δράση του πάντως είναι μεγάλη σε διάρκεια, κάτι σίγουρα ευχάριστο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

94



Ενα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς και σίγουρα μία από τις πιο "σοβαρές" προσπάθειες του χώρου. Διαθέτει ένα από τα καλύτερα σενάρια, απίστευτης λεπτομέρειας και τελειότητας γραφικά και αρκετά πλούσια δράση. Αν είχαν προσέξει λίγο περισσότερο το χειρισμό, θα μιλούσαμε ίσως για το κορυφαίο adventure της χρονιάς.

Προσωπικά βρήκα πολύ ενδιαφέροντα το υποκεφάλαιο Mansion, το κεφάλαιο The Hive, τον κόσμο των Αζτέκων και το φινάλε της περιπέτειας, το Morgan's Last Game.

ΜΕΡΙΚΑ HINTS

Στο puzzle που ζητείται να βάλεις νερό στο συντριβάνι, πρέπει να γεμίσεις στον ειδικό πίνακα την τρίτη από αριστερά όπως κοιτάς αντλία.

Για να ανοίξεις την πόρτα του εργαστηρίου, χειριζόμενος έναν παράξενο μηχανισμό, κάνε τα εξής: Πρώτα ανέβασε πάνω το διακόπτη στο πλάι και μόνο μετά από αυτό γύρνα μία θέση τον τροχό δεξιόστροφα. Τώρα ανέβασε πάλι πάνω το διακόπτη. Συνέχισε να γυρνάς τον τροχό και να ανεβάζεις το διακόπτη μέχρι που να ανοίξεις την πόρτα.

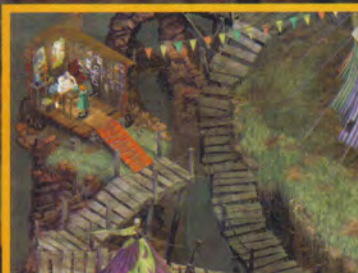
Στον κόσμο των Κυκλώπων, στο γρίφο που πρέπει να σχηματίσεις μερικά σύμβολα με βάση τα φτερά ενός εντόμου και τα χρώματα, πρόσεξε τα εξής: Κινείς το μοχλό στα αριστερά, στη θέση που πρώτα θέλεις να σχηματίσεις. Τα 3 πλήκτρα στη ράχη του εντόμου κινούν τα 3 ζεύγη των φτερών του. Τα δύο πλήκτρα στη μέση ρυθμίζουν το φωτισμό, ενώ τα 2 πλήκτρα κάτω δεξιά είναι για να επιβεβαιώσεις ότι μία θέση είναι σωστή. Ξεκίνησε με τα φτερά και μετά δοκίμασε τους συνδυασμούς με τα φώτα. Αφού έχεις πετύχει και τα 2 σύμβολα σωστά, τότε μόνο πατάς τα 2 κάτω δεξιά πλήκτρα για να επιβεβαιώσεις τη θέση. Συνεχίζεις μετακινώντας το μοχλό στα αριστερά σε μία άλλη θέση κ.ο.κ. Σκοπός σου είναι όλα τα σύμβολα στα αριστερά να "γίνουν" πράσινα. Μπορεί να ακούγεται μπερδεμένο, αλλά αν δοκιμάσεις θα σου φανεί απλό.

Στην εποχή των Αζτέκων η σειρά των πολεμιστών σύμφωνα με την ηλικία είναι: Xilonen - Ometoch - Tepictoc - Centeotl - Huitzilop - Mixcoatl.

Στον ιδιότυπο λαβύρινθο πρόσεξε καλά. Πρέπει να φτάσεις μπροστά, στο μικρό άγαλμα που έχει τα δύο χέρια του σηκωμένα. Κινώντας το δεξί του χέρι θα ανοίξεις ένα σημείο που είναι καθοριστικό για την έξοδό σου.

Το παιχνίδι διαθέτει και μερικούς γρίφους με arcade action χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, οι οποίοι απλώς διανθίζουν το παιχνίδι. Στο τέλος της περιπέτειας χρειάζεται πολλή προσοχή καθώς δεν μπορείς να περάσεις πιο πάνω από τον σκοτεινό εαυτό σου. Πρέπει να παρατηρήσεις καλά πώς κινείται το μαύρο λάδι γύρω σου και να βρεις το σωστό πέρασμα μέσα απ' αυτό.

PC



Στον κόσμο του τσίρκου.



Ο γρίφος με την αντλία που πρέπει να γεμίσεις για να στείλεις το νερό στο σιντριβάνι. Πρόσεξε τους διακόπτες.

MicroMachines V3

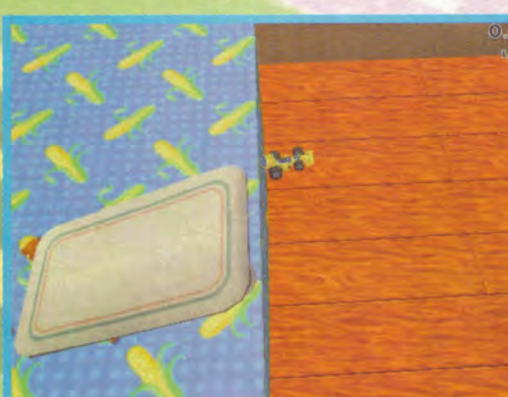
They are back! Ο λόγος φυσικά για τα μικροσκοπικά οχήματα των Micromachines, στην ομώνυμη σειρά από τους Codemasters. Τα προηγούμενα Micromachines, παρουσιάζοντας ένα πρωτότυπο και ταυτόχρονα απλό gameplay, κατόρθωσαν να γίνουν γρήγορα δημοφιλή και να αγαπηθούν από την πλειονότητα των gamers. Στο V3, οι γνωστές μας μικρομηχανές είναι πολύ πιο όμορφες, γρήγορες και εθιστικές. Ας δούμε, όμως, το γιατί.

του Σωτήρη "Dwayne" Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
CODEMASTERS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95, 40MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Β. Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

Ο σκοπός του παιχνιδιού δεν διαφοροποιείται και πολύ από τη γενικότητα των racing games. Το V3 είναι ένα ακόμη παιχνίδι, όπου, για να κερδίσετε, θα πρέπει να αναπτύξετε μια ιδιαίτερα φιλική σχέση με το γκάζι και την ταχύτητα γενικότερα. Οι στροφές, οι πονηροί αντίπαλοι και οι επικίνδυνες διαδρομές δεν είναι στοιχεία που πρωτοεμφανίζονται στις οθόνες μας. Τα χαρακτηριστικά όμως που κάνουν το V3 να ξεχωρίζει είναι το άφθονο χιούμορ, τα πανέξυπνα power up, η σημαντική ποικιλία των οχημάτων και, φυσικά, οι ευφυείς διαδρομές. Είχαμε συνηθίσει να τρέχουμε σε όλα τα ανταγωνιστικά rally πρωταθλήματα του κόσμου, οδηγώντας οχήματα προσαρμοσμένα στην τελευταία λέξη της τεχνολογίας, με αντίπαλους γνωστούς και μη οδηγούς. Τώρα θα βρεθούμε σε έναν κόσμο-μινιατούρα, οδηγώντας οχήματα στο μέγεθος ενός... συνδετήρα, με αντιπάλους ορισμένους μικρούς αλλά φοβερούς τυπάδες (και όχι μόνο). Στα προηγούμενα Micromachines, οι Codemasters είχαν επιτύχει ένα όμορφο gameplay, που τα καθιστούσε μοναδικά στο είδος τους. Στο V3 τα πράγματα είναι ακόμη καλύτερα, επειδή το παιχνίδι εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες μιας 3D κάρτας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η δράση του V3 είναι ασταμάτητη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού αρχικά ξεγελούν με τη φαινομενική απουσία λεπτομέρειας. Απλουστευμένα 3D γραφικά, με μικρά μοντέλα οχημάτων, σίγουρα δεν παραπέμπουν στα οπτικά μεγαλεία άλλων τίτλων. Στην ουσία, όμως, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Προχωρώντας στο παιχνίδι, θα επισημάνετε προσθήκες που διαφεύγουν αρχικά. Ομορφα χρώματα και προσεγμένο 3D περιβάλλον, λεπτομέρεια στα γραφικά που γίνεται ολοένα πιο αισθητή, μια λειτουργική κάμερα που καταγράφει τη δράση ομαλότατα (αν και συχνά δεν σας παρουσιάζει όλα όσα βρίσκονται λίγο μπροστά σας, μάλλον επίτηδες, για να καταλήξετε εκτός αγώνα) και εντυπωσιακά, μεγάλα αντικείμενα που καλύπτουν το σκηνικό. Οι μικρομηχανές, αν και υπάγονται στην κατηγορία "αγάπη μου, συρρίκνωσα τα γραφικά", είναι όμορφα σχεδιασμένες και κινούνται με τρομερούς ρυθμούς. Σε αυτό ακριβώς το στοιχείο εστιάζεται η δύναμη του παιχνιδιού, μια και η ταχύτητα του Micromachines είναι εκρηκτική. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει περίπτωση -εγγυημένα- να ηρεμήσετε ούτε για μια στιγμή! Επίσης, η 3D προ-



Λίγο πριν από την εκκίνηση (τα βάσανά σας αρχίζουν αμέσως μετά).



Μόλις κερδίσατε ένα Hover Craft!

οπτική αποδίδει ρεαλιστικά το περιβάλλον και συμβάλλει στη φυσικότητα της κίνησης.

Η ανάλυση των γραφικών δίνεται σε δύο επίπεδα (320x240 και 640x480), ενώ το παιχνίδι τρέχει σε δύο modes, ανάλογα με το hardware του συστήματός σας. Συγκεκριμένα, σε περίπτωση που διαθέτετε SVGA 4MB, το παιχνίδι θα τρέξει στο φυσικό του mode, εκμεταλλευόμενο τις δυνατότητες της κάρτας σας. Διαφορετικά θα τρέξει σε software mode, όπου φυσικά τα πάντα είναι σχετικώς υποβαθμισμένα όσον αφορά στα γραφικά. Το Micromachines υποστηρίζει επίσης τις MMX δυνατότητες ενός αντίστοιχου Pentium επεξεργαστή, καθώς και την 3D επιτάχυνση που προσφέρει μια εξειδικευμένη κάρτα (3Dfx, Power VR, S3 Virge, Rage Pro, Nvidia Riva 128, Matrox Millenium II, Mystique & Mystique 220). Σε περίπτωση που δεν κατέχετε μία 3D κάρτα, μπορείτε να επιτύχετε τις επιθυμητές ταχύτητες θέτοντας το display σε χαμηλή ανάλυση (πλήκτρο F7) και απενεργοποιώντας το shading (πλήκτρο F6).



Προσέξτε το έντομο που σας παρατηρεί.



Το σκηνικό περιλαμβάνει ακόμα και κινητά τηλέφωνα!

ΟΜΟΡΦΟ INTERFACE ΣΤΑ MENUS

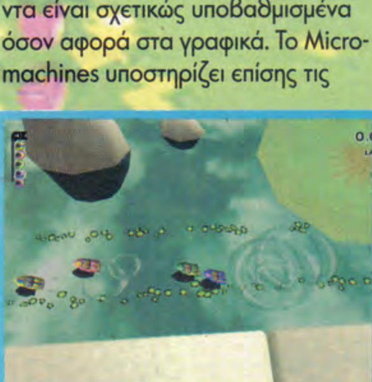


Τα menus του V3 θυμίζουν... διόδια. Επιλέγοντας το option που θέλετε, το μικρό αυτοκίνητο της φωτογραφίας, περνώντας μέσα από δρομάκια, κατευθύνεται προς αυτό. Καλό!

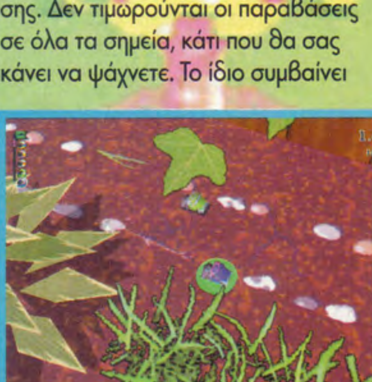


GAMEPLAY

Στο single player αντιμετωπίζετε computerized αντιπάλους είτε σε ολόκληρο διαγωνισμό (challenge) είτε σε μονομαχία (head to head). Στο challenge τρέχετε σε σύνολα από πίστες και για να προχωρήσετε στην επόμενη, θα πρέπει να τερματίσετε μέσα στις δύο πρώτες θέσεις. Ξεκινάτε με τρεις "ζωές" και κάθε φορά που αποτυγχάνετε να περάσετε στην ακόλουθη διαδρομή χάνετε μία. Αν προσπαθήσετε να κλέψετε, κόβοντας δρόμο εκτός των ορίων της διαδρομής (ξέρετε εσείς), χάνετε προσωρινά και στη συνέχεια μεταφέρεστε λίγο πιο πίσω από το σημείο της παράβασης. Δεν τιμωρούνται οι παραβάσεις σε όλα τα σημεία, κάτι που θα σας κάνει να ψάχνετε. Το ίδιο συμβαίνει και αν... γκρεμοτσακιστείτε. Για να ανακηρυχθείτε νικητής σε μια ομάδα διαδρομών, θα πρέπει -εκτός των άλλων- να βγείτε οπωσδήποτε πρώτος στην τελευταία. Μη γελαστείτε από την όμορφη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι αγώνες δεν είναι καθόλου εύκολοι! Τέλος, μπορείτε να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο (δηλαδή να ολοκληρώσετε μια πίστα σε συγκεκριμένο χρόνο), επιλογή ιδανική για προπόνηση. Σκοπός του παιχνιδιού είναι, φυσικά, η πρώτη θέση.



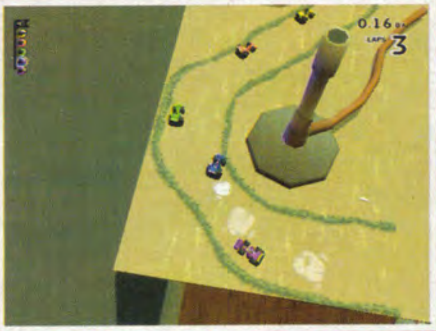
Οι αγώνες με τα ταχύπλοα είναι άριστοι.



Η πίστα αυτή είναι super!

BUGS ΚΑΙ ΑΛΛΑ... ΖΟΥΖΟΥΝΙΑ

Το πρώτο bug που θα παρατηρήσετε είναι ότι το παιχνίδι θα "φάει" το αρχικό menu. Κολλάει στην τελευταία επιλογή και δεν σας αφήνει να επιλέξετε αυτήν της αρέσκειάς σας. Το πρόβλημα οφείλεται στο joystick που τυχόν έχετε συνδεδεμένο. Το παιχνίδι, μυστηριωδώς, θεωρεί ότι το "κάτω" του μοχλού είναι συνεχώς πατημένο. Η λύση είναι απλή. Θα αποσυνδέσετε το joystick. Ενα άλλο πρόβλημα που ενδεχομένως θα συναντήσετε -τουλάχιστον αυτό συνέβη στο μηχάνημα της δοκιμής- είναι το ότι η εντολή άλματος (jump) των οχημάτων σας δεν πραγματοποιείται με τίποτα. Σημειώστε ότι το jump εκτελείται μέσω του πλήκτρου "\" (δυστυχώς δεν μπορείτε να επιλέξετε εσείς τα πλήκτρα που θέλετε). Η λύση είναι ή να... αγοράσετε joypad ή να επιλέξετε ως χειρισμό μέσω πληκτρολογίου αυτόν του δεύτερου παίκτη, όπου το jump λειτουργεί κανονικά.



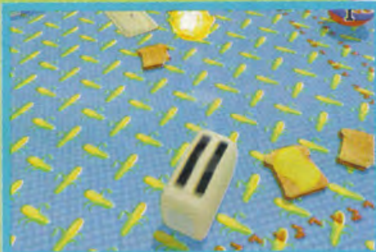
Ο ανταγωνισμός είναι σκληρός...



...και ανοίγει την όρεξη!



Τρέχοντας σε μια πίστα, ανακαλύπτετε αυτή τη φρυγανιέρα...



...και καταλαβαίνετε πώς νιώθει μια φρυγανιά!

Ομως, με την ύπαρξη πολλών power up και κρυφών οχημάτων (prize cars, που δίνονται μόνο αν τερματίζετε πρώτοι σε μια πίστα) το gameplay γίνεται πολύ πιο διασκεδαστικό και εθιστικό.

Ξεκινάτε με προκαθορισμένο όχημα για κάθε πίστα και τρέχετε ακατάπαυστα σε κάθε είδους περιβάλλον. Από τραπέζια στρωμένα με... πρωινό έως και γραφεία, όπου επικίνδυνα μολύβια προβάλλουν απειλητικά. Τα οχήματα είναι ποικίλα (από μικρές F1 και τανκ έως και ταχύπλοα σκάφη), τα power up είναι διασκεδαστικά και μάλλον άσχετα με την οδήγηση (π.χ. τεράστια σφυριά - σκέφτεστε αυτό που σκέφτομαι;), ενώ οι δυσκολίες που θα συναντήσετε δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητες. Εχετε ποτέ αναρωτηθεί πόσο δύσκολο είναι να γκαζώσεις πάνω σε έναν... χάρακα;

Πολύ έξυπνη δυνατότητα είναι και αυτή που αφορά στους χαρακτήρες. Ξεκινάτε με έναν από τους οκτώ διαθέσιμους του παιχνιδιού και στην πορεία μπορείτε να σώζετε τα διάφορα χαρακτηριστικά του (όπως τον αριθμό των επιτυχιών του, τα prize cars που κέρδισε κ.λπ.). Ακόμα και test drive στα prize cars μπορείτε να πραγματοποιήσετε διαμέσου μιας ειδικής επιλογής του παιχνιδιού. Είναι σίγουρο ότι πολύ δύσκολα θα βαρεθείτε, τουλάχιστον στο single player του Micromachines V3. Και αν ποτέ συμβεί κάτι τέτοιο, υπάρχει το ιδιαίτερα πετυχημένο multiplayer, ώστε να συμμετάσχετε σε ένα πραγματικό arcade "πανηγύρι".



Οι πίστες στην άμμο είναι ζόρικες.

ΤΙ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

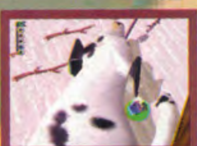
Εκτός από τους τρομερούς αντιπάλους, θα συναντήσετε ορισμένα εντελώς ξεκαρδιστικά... (σκέψη και περισυλλογή) αντικείμενα.



Το χαρτοπαίγνιο πολλοί εμίσησαν, τα τραπουλόχαρτα ουδείς!



Τα δημητριακά έχουν την τιμητική τους σε ένα πρωινό. Πεινάσατε;



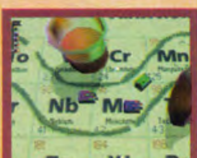
Μη φοβάστε, είναι ακίνδυνος (και λίγο κλαψιάρης).



Ανευ σχολίων!



Σιδερώστρα! Αυτή την πίστα πρέπει να παίξει η μαμά σας. Θα κερδίσει σίγουρα!



Ε, όχι και ο περιοδικός πίνακας! (Αχ, βρε Μεντελέγεφ, πού ξέπεσες. Οι δευτεροδεσμίτες μάλλον θα διαπρέψουν σε αυτήν την πίστα.)

ΧΑΡΑΚΕΣ







Οι Codemasters πρέπει να έχουν απωθημένα από τα σχολικά τους χρόνια. Δεν εξηγείται αλλιώς η μανία τους με τους χάρακες!



Μαγνήτης; (Αρχίστε να τρέμετε από τώρα...)

MULTIPLAYER: ΕΙΣΤΕ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΙ;

Οι Codemasters έδωσαν ιδιαίτερη βαρύτητα στο multiplayer και πέτυχαν να δημιουργήσουν μια playable μηχανή πολλών παικτών. Εκτός από τη δυνατότητα μεταφοράς του χαρακτήρα σας από PC σε PC (από τα Windows, διαμέσου της επιλογής "Character Export" του Micromachines), στον ίδιο υπολογιστή είναι δυνατόν να παίξουν έως και έξι(!) άτομα, διαμέσου πληκτρολογίου (δύο άτομα) και gamepads (τέσσερα άτομα). Οι επιλογές στο multiplayer είναι άφθονες και εγγυώνται ατέλειωτες ώρες παιχνιδιού. Πιστέψτε με, δεν θα ξεκολλάτε! Το βασικό στοιχείο στα περισσότερα multiplayer modes είναι το bonus σύστημα (όταν ένας παίκτης ξεφύγει μια οθόνη από τον αντίπαλό του, τότε κερδίζει ένα bonus πόντο). Μπορείτε επίσης να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο (ο καλύτερος χρόνος της παρέας κερδίζει), σε knockout διαδρομές (θέλετε και συστάσεις;) σε team mode (όπου χωρίζεστε σε δύο ομάδες, με κάθε παίκτη να χειρίζεται από ένα όχημα) και σε πολλές άλλες multiplayer επιλογές, που πλουτίζουν ακόμα περισσότερο την ήδη μεγάλη ποικιλία στο gameplay. Βέβαια δεν λείπει και η δικτυακή υποστήριξη. Το V3 τρέχει κάτω από TCP/IP και IPX συνδέσεις και υποστηρίζει έως και οκτώ παίκτες ταυτόχρονα.

TURBO START



Για να πετύχετε την turbo εκκίνηση, θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο της επιτάχυνσης κλάσματα δευτερολέπτου πριν από τη δεύτερη εναρκτήρια κόρνα.



Εχασε κανείς το ντοσιέ του;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	93

88



100% εθιστικό gameplay, πανεύκολος χειρισμός και εκπληκτικό multiplayer. Μην το χάσετε!

ΗΧΟΣ

Δεν προκαλεί ιδιαίτερες συγκινήσεις, αλλά δεν είναι και ό,τι χειρότερο. Η μουσική είναι midi, θυμίζει απόλυτα game των 80's και δένει άριστα με το όλο arcade κλίμα του παιχνιδιού. Το μόνο αρνητικό(;) είναι ότι δεν ακούγεται κατά τη διάρκεια των αγώνων (σε τελική ανάλυση δεν χάνουμε και τίποτα). Εκεί κυριαρχούν οι ήχοι των μηχανοκίνητων οχημάτων. Αψογα ακούγεται το "θεάρεστο" γκάζι και συμπαθητικοί είναι οι διάφοροι ήχοι των power up. Σε πολλά σημεία ξεχωρίζουν και τα εφέ του περιβάλλοντος, με κορυφαίο το θόρυβο των ανθρώπων που συζητάνε καθώς εσείς αγωνίζεστε σε τραπέζι εστιατορίου! Πετυχημένα είναι και τα speeches (με αρκετές ατάκες) των ηρώων που συμμετέχουν στο παιχνίδι.



Το Micromachines θα σας κάνει τη ζωή... πατίνι.

Αν και δεν αφήνει σοβαρά παράπονα, ο ήχος του παιχνιδιού σίγουρα θα μπορούσε να είναι καλύτερος και να περιέχει περισσότερη ποικιλία. Σίγουρα όμως θα είστε τόσο απασχολημένοι που ούτε καν θα τον προσέξετε!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το V3 είναι ένα game που υπόσχεται και προσφέρει τελικά ατέλειωτες ώρες διασκέδασης. Θα απολαύσετε κάθε λεπτό ενασχόλησης μαζί του, ενώ χάρη στις άφθονες multiplayer επιλογές θα αργήσετε να το βαρεθείτε. Αν είστε fan της arcade δράσης, τότε αποκτήστε το αμέσως. Είναι σίγουρο ότι θα σας ανταμείψει και με το παραπάνω. PC

ΟΙ ΤΥΠΑΔΕΣ (ΚΑΙ Η ΤΥΠΙΣΣΑ) ΤΟΥ V3

Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά οκτώ χαρακτήρες, όμως οι πιο cool είναι οι εξής:



Η Cherry μπορεί να μην είναι Lara, αλλά πρέπει να ομολογήσουμε ότι έχει γλυκιά φατσούλα. Αφήστε που θα σας δώσει και ένα φιλάκι (έως εκεί όμως ξεδιάντροποι).



Ο Jethro έχει τζαμαϊκανές ρίζες. Αρα δεν θα αισθάνεται και πολύ ευτυχισμένος από την πεντάρα της Αργεντινής στους reggae boys. Πάντως στο παιχνίδι δείχνει χαρούμενος.



Κάπου τον έχω ξαναδεί. Κάποιον μου θυμίζει. Ποιον μου θυμίζει; Τέλος πάντων, ο Spider είναι ο τυπάς του παιχνιδιού. Δεν φημίζεται για την πολυλογία του...



Πρώτη μούρη ο Dwayne. Τυπικός Καλιφορνέζος! Πετάει ορισμένες πετυχημένες ατάκες.
(Εκτός αυτού είναι και ο αγαπημένος μου. Είμαι σίγουρος ότι θα τον επιλέξετε...)

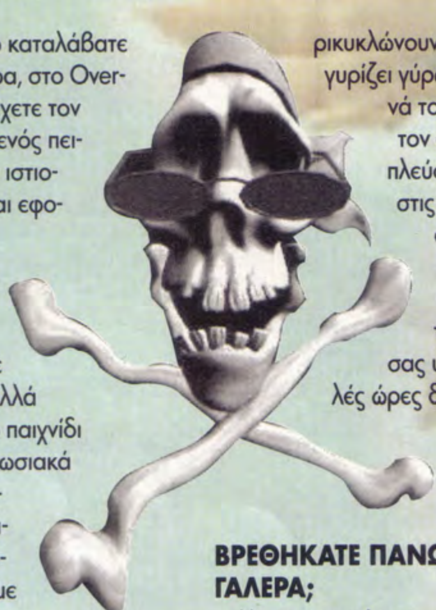
Overboard!

Υστερα από καιρό, να και ένα shoot'em up που δείχνει πρωτότυπο. Αφού έχετε νικήσει όλες τις εξωγήινες φυλές που τόλμησαν να σας προκαλέσουν και όλα τα είδη μηχανοκίνητων οχημάτων που βρέθηκαν στο δρόμο σας, καλείστε τώρα να βυθίσετε κάθε εχθρικό ιστιοφόρο που διασχίζει τις ψηφιακές θάλασσες του υπολογιστή σας. Βέβαια, τώρα που το ξανασκέφτομαι, πάλι θα πρέπει να επιτύχετε το σκοπό σας με κανονιές, εκρήξεις και όλα τα συναφή. Ας δούμε, λοιπόν, αν το Overboard είναι μια αξιόλογη πρόταση ή αν τα κάνει... θάλασσα.

Του Σωτήρη "Blackbeard" Μπέλλου

Αν δεν το καταλάβατε έως τώρα, στο Overboard έχετε τον έλεγχο ενός πειρατικού ιστιοφόρου, το οποίο είναι εφοδιασμένο με την τελευταία λέξη της πειρατικής... τεχνολογίας. Αρχικά είναι εξοπλισμένο με τα τυπικά κανόνια, αλλά όσο προχωρείτε στο παιχνίδι καινούρια, πιο εντυπωσιακά όπλα προστίθενται στο δυναμικό του. Υποτίθεται ότι κινείται με πανιά, αλλά στον computerized κόσμο μιας 3D κάρτας ο άνεμος φυσά πάντα δυνατά! Θα το δείτε να πραγματοποιεί εντυπωσιακούς ελιγμούς, να ξεφεύγει ταχύτατα από τους εχθρούς που το περικυκλώνουν και να στριφογυρίζει γύρω από τον άξονά του, σκορπώντας τον όλεθρο. Αν πλεύσετε, λοιπόν, στις "επτά θάλασσες" των... είκοσι επιπέδων του παιχνιδιού, το Overboard σας υπόσχεται πολλές ώρες διασκεδαστικού gameplay.





ΚΑΛΑ, ΠΩΣ ΒΡΕΘΗΚΑΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΜΙΑ ΓΑΛΕΡΑ;

Μα, αγαπητοί μου, τα πράγματα είναι πολύ απλά. Θυμηθείτε τη χρυσή εποχή των πειρατών. Ποιος είναι ο σκοπός ενός πλοίου που σέβεται το κοινό των gamers; Ναι, σωστά μαντέψατε! Τα πλούτη και οι θησαυροί. Να, λοιπόν, που έχουμε ήδη μια εικόνα για την υπόθεση του παιχνιδιού. Τι μας μένει; (Βαγγέλης: "Οι κακοί! Γράψε για τους κακούς. Θέλω να μάθω για τους κακούς".) Α, ναι, οι κακοί. Ας πάρουμε έναν εχθρικό στόλο και ας τον βαφτίσουμε Blowfleet. O Blowfleet, λοιπόν, δεν βλέπει με καθόλου καλό μάτι το ενδεχόμενο πλουτισμού σας (μα τι κακία είναι αυτή, βρε παιδί μου) και αποφασίζει να σταματήσει τις προσπάθειές σας. Τμήματά του βρίσκονται σε κάθε επίπεδο, προσπαθώντας να κάνουν τη ζωή σας δυσκολότερη. Πλέον γνωρίζετε σχεδόν τα πάντα. Είμαι σίγουρος ότι θα μπορέσετε, επιτέλους, να κοιμηθείτε τη νύχτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σημειώστε ότι το Overboard για να τρέξει ΑΠΑΙΤΕΙ τρισδιάστατο επιταχυντή. Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα - θα έλεγα εντυπωσιακά - και παρουσιάζουν έναν πολύχρωμο τρισδιάστατο κόσμο. Το Overboard τρέχει σε πέντε αναλύσεις, από 512x384 έως και 1.024x768. Φυσικά θα προτιμήσετε αυτή που





Εχετε σκεφτεί ποτέ το ΝΒΑ; Είμαι σίγουρος ότι θα αφήσετε εποχή.



Προσοχή στις ρουκέτες!



Κοιτάξτε τα %Æ&&&#@ τερατάκια που σας ακολουθούν.



Εκρήξεων συνέχεια!

"αντέχει" το σύστημά σας. Η θάλασσα είναι σχεδιασμένη επιτυχημένα και η αίσθηση του βάθους της δίνεται ρεαλιστικά. Ξεχωρίζουν επίσης τα ειδικά εφέ. Μεγάλες φλόγες και πολύχρωμες ηλεκτρικές εκκενώσεις αφθονούν στο παιχνίδι, εντυπωσιακά στιγμιότυπα συνοδεύουν τους κανονιοβολισμούς, ενώ τα εχθρικά πλοία που βυθίζετε παραμένουν κάτω από την θάλασσα εμφανώς, αν καταβυθιστούν σε ρηχά νερά, ή εκτός του οπτικού σας πεδίου, αν πρόκειται για βαθιά! Η κίνηση, επίσης, τόσο του δικού σας πλοίου όσο και των εχθρικών είναι ταχύτατη χωρίς να "χάνει" frames, βοηθώντας στην επίτευξη ενός γρήγορου gameplay. Ομορφο είναι το animation, όταν το πλοίο αλλάζει κατεύθυνση και όταν επιταχύνει, σηκώνοντας την πλώρη του προς τα πάνω. Σημειώνουμε ότι το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε έναν 200 MMX με 32MB RAM και με Viper 4MB. Αρα ενδέχεται σε ένα χαμηλότερο σύστημα η απόδοση να μην είναι τόσο ικανοποιητική. Τα χρώματα, επίσης, μπορεί να μη δημιουργούν την οπτική απόλαυση άλλων παιχνιδιών (βλ. Forsaken, Croc), αλλά βρίσκονται στις κατάλληλες αποχρώσεις και αναλογίες. Εντυπωσιακά είναι αυτά που αποδίδουν τη θάλασσα. Κυριαρχεί το ανοιχτό γκρι, χωρίς να λείπουν και διάφορες άλλες αποχρώσεις του που αποδίδουν τα νερά, άλλοτε βαθιά και σκοτεινά και άλλοτε ρηχά και διάφανα. Η επιφάνειά τους είναι άψογη και ο τρόπος που επιδρούν πάνω στο σκάφος σας (για παράδειγμα, τα απόνερα που "φεύγουν" στα πλάγια του πλοίου, όταν αυτό κινείται) είναι εξίσου ικανοποιητικός. Ηχητικά το Overboard αφήνει θετικές εντυπώσεις. Συμπαθητική μουσική ακούγεται σε όλα τα επίπεδα,



Οι εκρήξεις είναι εντυπωσιακές.

ΕΤΑΙΡΙΑ
PSYGNOSIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90MHz, Direct X 5.0, Windows 95, 3D accelerator με 4MB VRAM, Sound-Blaster ή συμβατή, 16MB RAM, CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Β. Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670



Τώρα τσούχτρες είναι, μέδουσες είναι, θα σας γελάσω.

ΒΟΗΘΕΙΑ! ΚΛΕΦΤΕΣ!

Καλά, μην πανικοβάλλεστε! Απλώς διαβάστε τα ακόλουθα passwords και χαράξτε πορεία για όποια θάλασσα του Overboard επιθυμείτε.

LEVEL 1

1.2: Πλοίο, Κρανίο, Ψάρι, Αγκυρα, Πλοίο, Αγκυρα
1.3: Πλοίο, Αγκυρα, Κρανίο, Πλοίο, Αγκυρα, Ψάρι
1.4: Κρανίο, Πλοίο, Ψάρι, Αγκυρα, Αγκυρα, Πλοίο

LEVEL 2

2.1: Ψάρι, Ψάρι, Αγκυρα, Πλοίο, Κρανίο, Αγκυρα
2.2: Κρανίο, Αγκυρα, Αγκυρα, Ψάρι, Αγκυρα, Πλοίο
2.3: Ψάρι, Αγκυρα, Πλοίο, Πλοίο, Πλοίο, Κρανίο
2.4: Αγκυρα, Ψάρι, Πλοίο, Κρανίο, Κρανίο, Ψάρι

LEVEL 3

3.1: Πλοίο, Κρανίο, Κρανίο, Ψάρι, Αγκυρα, Κρανίο
3.2: Ψάρι, Κρανίο, Αγκυρα, Ψάρι, Κρανίο, Ψάρι
3.3: Ψάρι, Ψάρι, Πλοίο, Κρανίο, Ψάρι, Πλοίο
3.4: Πλοίο, Αγκυρα, Πλοίο, Ψάρι, Αγκυρα, Ψάρι

LEVEL 4

4.1: Κρανίο, Κρανίο, Αγκυρα, Πλοίο, Ψάρι, Ψάρι
4.2: Πλοίο, Αγκυρα, Κρανίο, Ψάρι, Ψάρι, Αγκυρα
4.3: Κρανίο, Πλοίο, Κρανίο, Κρανίο, Ψάρι, Πλοίο
4.4: Πλοίο, Ψάρι, Πλοίο, Ψάρι, Πλοίο, Αγκυρα

LEVEL 5

5.1: Αγκυρα, Πλοίο, Ψάρι, Κρανίο, Ψάρι, Πλοίο
5.2: Ψάρι, Πλοίο, Αγκυρα, Κρανίο, Πλοίο, Ψάρι
5.3: Πλοίο, Ψάρι, Κρανίο, Αγκυρα, Αγκυρα, Κρανίο
5.4: Κρανίο, Πλοίο, Αγκυρα, Ψάρι, Πλοίο, Κρανίο

BOSSES: ΟΙ ΚΟΛΛΗΤΟΙ ΤΟΥ ΠΑΤΡΙΚΟΥ



Καραβίδα, γαρίδα ή αστακός; Ο,τι κι αν είναι, ξαφνικά μου ήρθε όρεξη για θαλασσινά!



Στο δεύτερο επίπεδο θα αντιμετωπίσετε αυτό το... χμμ... πράγμα.



Το τέρας του Λοχ Νες ή ένας συγγενής του; Το πλάσμα αυτό γεννά άλλα μικρά τερατάκια που δεν σας πολυσυμπαθούν!



Οποιος καταλάβει τι είναι αυτό, κερδίζει μια εβδομάδα διακοπές στην Ανταρκτική.



Το κακό τζίνι θα σας κάνει τη ζωή δύσκολη στο τελευταίο επίπεδο.

ενώ δεν λείπουν τα ηχητικά εφέ των εκρήξεων, των όπλων που εκπυρσοκροτούν κ.ά. Πάντως θα προτιμούσα η μουσική να είναι πιο κοντά στο πνεύμα της πειρατείας, να δένει δηλαδή περισσότερο με την όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Πολύ καλό είναι το αρχικό κομμάτι, ενώ όμορφα είναι και τα εφέ που ακολουθούν μόλις αποκτήσετε κάποιο όπλο ή ένα power up.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι λειτουργικός -τουλάχιστον συγκριτικά με τις gameplay δυνατότητες του πλοίου σας- αλλά θέλει αρκετή προπόνηση. Ολη η οθόνη αποτελεί πεδίο δράσης, εκτός από ένα μεγάλο icon στο βορειοδυτικό τμήμα της. Εκεί παρουσιάζονται, σε έναν κύκλο, τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας (τα επιλέγετε με τα πλήκτρα "K" και "L") και στο κέντρο του αναγράφονται τα πυρομαχικά τους (στο βορειοανατολικό τμήμα της οθόνης υπάρχει ένα icon-πυξίδα). Η γαλέρα σας κινείται διαμέσου των cursor keys, των οποίων ο χειρισμός μπερδεύει λίγο τα πράγματα. Για να κινηθείτε προς κάποια κατεύθυνση, θα πρέπει αρχικά να στρέψετε το πλοίο σας προς τα εκεί (αριστερό/δεξί βέλος) και στη συνέχεια να προχωρήσετε με το πάνω βέλος (πλήκτρο επιτάχυνσης).

Τέλος, με το κάτω βέλος των cursor keys, σε συνδυασμό με το αριστερό ή το δεξί βέλος, το πλοίο σας περιστρέφεται ιλιγγιωδώς και, με τη χρήση κάποιου όπλου, μετατρέπεται σε μια θανατηφόρα... σβούρα! Η λειτουργία "fire" πραγματοποιείται με τα "," και ".". Αν επιλέξετε όπλο που εκπυρσοκροτεί από τα πλάγια του πλοίου, το "," πυροβολεί προς τα αριστερά, ενώ το "." προς τα δεξιά. Με "R" + "Ctrl" το πλοίο σας ενεργοποιεί το... turbo (όχι, τι νομίσατε δηλαδή!), ενώ με το spacebar ενεργοποιείται ο mini map (για όσους έχουν την τάση να χάνονται). Τέλος, με το "Tab" επιλέγετε την οπτική της κάμερας του παιχνιδιού, μέσα από τρεις διαθέσιμες. Ο χειρισμός του παιχνιδιού μπορεί αρχικά να προβληματίζει (ιδίως όσον αφορά στις κινήσεις του πλοίου), αλλά έπειτα από αρκετή εξάσκηση συνηθίζεται και

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Σίγουρα το Overboard δεν το χαρακτηρίζει ο ρεαλισμός. Πού ακούστηκε να βλέπουμε γαλέρες να παίρνουν τις στροφές με ελιγμούς και να περνάνε μέσα από θαλάσσιες πόρτες, αποφεύγοντας περιστρεφόμενες μυλόπετρες; Πάντως, αν αυτές οι λεπτομέρειες δεν σας απασχολούν και έχετε και έναν καλό 3D accelerator, τότε προετοιμαστείτε για αρκετές ώρες διασκεδαστικού -αν και απλοϊκού και ελαφρώς βαρετού- gameplay. Σίγουρα δεν θα χάσετε παίζοντας με το Overboard.

Σπύρος Παράσχης

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72

78



Ενα πολύ καλό arcade shoot'em up, το οποίο αξίζει να "πλοηγήσετε".



Σε αυτή την οθόνη θα βάλετε τα passwords που σας δίνουμε.



Ακόμα και η ομίχλη δεν θα σας εμποδίσει να τσακίσετε τους εχθρούς σας.

βοηθά τον παίκτη να ελέγξει σωστά το σκάφος του (παίξτε πολλές φορές τις αρχικές πίστες, για να εξοικειωθείτε με τα cursor keys).

GAMEPLAY: OVERBOARD H... OVERBORED;

Το gameplay του παιχνιδιού κινείται σε καθαρά arcade πρότυπα. Κανονιές ξανά και ξανά! Υπάρχουν και ορισμένοι γρίφοι (καλά, μη φανταστείτε adventur-ίζοντες κιόλας), που συνήθως περιορίζονται στο πώς θα ανοίξετε ένα θαλάσσιο πέρασμα ή μια πόρτα. Σε πολλά σημεία η δράση είναι γρήγορη και εντυπωσιακή, ενώ σε άλλα οι ρυθμοί του gameplay πέφτουν και, συχνά, επιφωνήματα... μονοτονίας ακολουθούν τα διάφορα ηχητικά εφέ. Το Overboard, όπως προαναφέραμε, είναι ένα τυπικό arcade shoot' em up, με γραφικά και ήχο της εποχής, αλλά με το γνωστό διαχρονικό gameplay των παιχνιδιών του είδους. Θα πρέπει να ελιχθείτε μέσα από μεγάλες φλόγες, να αποφύγετε πύργους με περίεργα πριόνια, να βρείτε κιβώτια με πυρομαχικά και extra όπλα και να έχετε το απαραίτητο timing, για να περάσετε με ασφάλεια μέσα από τις αντίπαλες μονάδες. Οι κακοί είναι καλοσχεδιασμένοι (πολλοί από



Ο Βεζούβιος!

αυτούς καταλαμβάνουν σημαντικό τμήμα της οθόνης), αλλά δεν προσφέρουν και τίποτε το εξαιρετικό. Καραβάκια, ψαράκια, υποβρυχιάκια, τερατάκια, αεροπλανάκια, πύργοι (και όχι πυργάκια) και άλλα τέτοια αναμενόμενα. Εξαίρεση αποτελούν τα bosses - τεράστια sprites με καταστροφικές ικανότητες- που είναι εντυπωσιακά.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Overboard αρχικά ενθουσιάζει, έπειτα όμως από αρκετές ώρες παιχνιδιού εμφανίζει "συμπτώματα" επανάληψης. Αν, πάντως, είστε οπαδός της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών, τότε σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Περιέχει όλα τα συστατικά του είδους, είκοσι επίπεδα και multiplayer για να μην το βαρεθείτε. PC

A H O Y ! E N E M Y A H E A D

Εκτός από το αρχικό κανόνι σάς παρέχονται και τα ακόλουθα όπλα:



Super κανόνι. Εκπυρσοκροτεί από τα πλάγια και βυθίζει αυτούς που βρίσκονται στο δρόμο του.



Αυτό το περίεργο είδος βόμβας βυθού είναι ιδανικό για όσους σας καταδιώκουν.



Αλλη μια βόμβα βυθού. Το παιχνίδι πρέπει σίγουρα να έχει "προηγούμενα" με τα υποβρύχια!



Να, λοιπόν, που οι πρώτες προσπάθειες της NASA ξεκίνησαν από τόσο παλαιά!



Αυτό δεν χρειάζεται και ιδιαίτερες συστάσεις!



Νάρκες! Τινάξτε τους στον αέρα!



Εκκενώσεις, για να ηλεκτρίσετε λίγο την ατμόσφαιρα.

SIMULATION

TEAM APACHE

Οι εξομοιωτές ελικοπτέρων δεν είναι λίγοι στην αγορά. Λόγω της ιδιομορφίας που έχουν αυτές οι πτητικές μηχανές ως προς τον τρόπο πτήσης και το χειρισμό τους, οι οπαδοί των simulations ή τα λατρεύουν ή τα μισούν. Αν ανήκετε στη δεύτερη υποκατηγορία, το Team Apache θα κάνει ό,τι μπορεί για να σας μεταφέρει στην πρώτη.

Του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

Ηταν νωρίς το πρωί, όταν ξαφνικά οι σειρήνες του στρατοπέδου στο οποίο είχαμε έρθει την προηγούμενη μέρα άρχισαν να ουρλιάζουν. Ο διαπεραστικός ήχος μάς έκανε να πεταχτούμε ξαφνιασμένοι. Ξέραμε ότι αυτό σήμαινε μόνο ένα πράγμα: Το στρατόπεδο δεχόταν επίθεση από τον εχθρό. Βγήκα έξω τρέχοντας και κοίταξα τριγύρω. Ακούγονταν ήδη οι πρώτοι πυροβολισμοί έξω από το στρατόπεδο αλλά και μέσα από αυτό. Ο λοχίας φώναζε, δίνοντας διαταγές να απογειωθούμε αμέσως και να αναχαιτίσουμε την επίθεση. Τρέξαμε προς το μέρος όπου ήταν προσγειωμένες οι state-of-the-art φονικές μηχανές μας, τα Apache.



Μέσα σε λίγα λεπτά ήμουν στο πιλοτήριο. Ελεγξα τα όργανα στα γρήγορα και άναψα τα οπλικά συστήματα και τα συστήματα πλοήγησης. Εκανα τις κινήσεις μου όσο πιο γρήγορα μπορούσα. Ο πυροβολητής του σκάφους μου ήταν στη θέση του και μου έδωσε σήμα πως ήταν έτοιμος. Ακουγα ήδη τους έλικες του άλλου Apache της ομάδας 2, στην οποία ήμουν αρχηγός, να μουγκρίζουν. Σε λίγο ήμαστε στον αέρα.

Εριξα μια ματιά προς το έδαφος. Σε απόσταση λίγων εκατοντάδων μέτρων από τα όρια του στρατοπέδου υπήρχαν τεθωρακισμένα του εχθρού. Ο δικός μας στόχος θα ήταν ακόμη δύο ομάδες τεθωρακισμένων οχημάτων στην ανατολική πλευρά καθώς και πεζικό, που εφορμούσε ήδη κατά των δικών μας. Οπλισα το μυδράλιο και έδωσα εντολή στον πυροβολητή μου να εντοπίσει τον πιο κοντινό εχθρό. Το HUD μου έδειχνε τώρα το "λοκάρισμα" που είχε κάνει. Ο εχθρός μάς είχε ήδη αντιληφθεί και πυροβολούσε εναντίον μας. Εκανα έναν απότομο ελιγμό προς τα δεξιά με ταυτόχρονη μείωση της ισχύος της μηχανής. Πάτησα τη σκανδάλη. Μια ριπή χτύπησε τον πρώτο στόχο, μετά τον δεύτερο.





Ενα από τα πολλά οχήματα που απλά βρέθηκαν σε λάθος τόπο τη λάθος στιγμή.



Μια ρουκέτα τύπου Hydra χτύπησε μάλλον μακριά από το στόχο.

Το χέρι μου είχε ιδρώσει, καθώς άκουγα από όλες τις μεριές τις σφαίρες να σφυρίζουν.

Ξαφνικά από τον ασύρματο ακούστηκε η αγωνιώδης κραυγή του Wingman της δεύτερης ομάδας να ζητά βοήθεια. Είχε χτυπηθεί. Κοίταξα προς την πλευρά του και είδα δύο Mig να πλησιάζουν. Γύρισα το ελικόπτερο όσο πιο γρήγορα μπορούσα και εκτόξευσα τέσσερις Stingers παράλληλα με 2 flares. Εμεινα ακίνητος με την ανάσα κομμένη. Ακουσα και τον αρχηγό της δεύτερης ομάδας να ζητά βοήθεια, μα η φωνή του κόπηκε στη μέση της πρότασης. Τον είδα να πέφτει μέσα σε φλόγες. Ανέβασα την ισχύ του κινητήρα στα όριά της και αναρριχήθηκα απότομα. Τα πράγματα όσο πέρναγε η ώρα έδειχναν να δυσκολεύουν όλο και περισσότερο. Ξαφνικά είδα την ενδεικτι-



Πετώντας πάνω από έναν επαρχιακό δρόμο, με φόντο χιονισμένες βουνοκορφές.

κή λυχνία κινδύνου να αναβοσβήνει. Με είχαν εντοπίσει οι εχθρικοί πύραυλοι. Δεν θα τους χαριζόμουνα τόσο εύκολα. "Αυτή ήταν μια καλή μέρα να πεθάνει κανείς..." σκέφτηκα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MINDSCAPE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, Direct X, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95 3D υποστήριξη: 3DFX, Direct 3D (Primary/Ramp), Pentium 2 Software Optimization
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900

Η περιγραφή που προηγήθηκε θα μπορούσε κάλλιστα να είναι απόσπασμα από κάποιο μυθιστόρημα ή σκηνή από πολεμική ταινία. Πάντως πέρα από κάθε αμφιβολία είναι μια καλή περιγραφή της ατμόσφαιρας του Team Apache, της νέας δημιουργίας της Mindscape.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχετε στη διάθεσή σας πλήθος επιλογών για τη συνέχεια. Προσωπική συμβουλή μου είναι να ξεκινήσετε την καριέρα σας ως πιλότοι περνώντας από την ειδική σειρά μαθημάτων πτήσης του ελικοπτέρου. Εδώ θα μάθετε τα πάντα για αυτό, συμπεριλαμβανόμενων των οπλικών συστημάτων του καθώς και τη φιλοσοφία πτήσης ενός ελικοπτέρου σε σχέση με εκείνη ενός αεροπλάνου. Μόλις τελειώσετε τα μαθήματα, θα πρέπει να περάσετε μια ειδική -εύκολη- αποστολή, για να αποφοιτήσετε με δίπλωμα πιλότου. Ολα αυτά θα γίνουν με τη βοήθεια ενός εκπαιδευτή, τις οδηγίες του οποίου θα πρέπει να ακολουθείτε. Εκτός από οδηγίες, ο εκπαιδευτής δεν θα παραλείπει να σας υπενθυμίζει ότι δεν θα πρέπει να καταστρέψετε το αεροσκάφος σας, γιατί ο Αμερικανός φορολογούμενος το έχει πληρώσει με τα όμορφά του δολάρια και άλλα τέτοια. Οι εκπαιδευτικές αποστολές μπορεί να είναι απλές, για παράδειγμα σχετικά με το πώς να απογειώνετε το ελικόπτερο, ή πιο πολύπλοκες, όπως το να χτυπήσετε στόχους στον αέρα.



Οι απότομες μανούβρες πρέπει να γίνουν βίωμα στον πιλότο του ελικοπτέρου.

Τα οπλικά συστήματα του σκάφους είναι συνολικά 4. Κανένα από τα όπλα δεν απαιτεί από τον πιλότο να σημαδέψει ακριβώς το στόχο του, καθώς είναι όλα κατευθυνόμενα από τα συστήματα του αεροσκάφους. Τη διαδικασία στόχευσης αναλαμβάνει ο πυροβολητής, που κάθεται μπροστά από τον πιλότο. Το μυδράλιο είναι το βασικό όπλο για εχθρούς όπως το πεζικό αλλά και για εναέρια οχήματα. Μπορεί να ρυθμιστεί ώστε να ρίχνει 10, 20, 50 ή 100 σφαίρες κάθε φορά και είναι αρκετά δυνατό. Οι Hydras είναι ρουκέτες που μπορούν να καταστρέψουν μεγαλύτερους στόχους, διαθέτοντας σύστημα στόχευσης με υπέρυθρες ακτίνες. Οι Hellfire είναι οι υπέρτατες ρουκέτες, καθώς διαθέτουν μεγάλο βεληνεκές και ισχύ. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν με δύο τρόπους, η διαφορά μεταξύ των οποίων συνίσταται στο κατά πόσο έχετε εντοπίσει το στόχο προτού εκτοξεύσετε τη ρουκέτα ή σκοπεύετε να το κάνετε μετά την εκτόξευση. Και στις δύο περιπτώσεις, η Hellfire θα οδηγηθεί στο στόχο μόνον εφόσον το Apache μείνει σταθερό υποδεικνύοντάς τον. Τελευταίο οπλικό σύστημα είναι οι Stingers. Πρόκειται για το δεύτερο, μαζί με το μυδράλιο, όπλο που μπορεί να χτυπήσει στόχους στον αέρα. Γενικά, πολύ δύσκολα θα χτυπήσετε κάποιον εχθρικό στόχο με τη χρήση των οπλικών συστημάτων χωρίς τη βοήθεια του υπολογιστή στόχευσης. Αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στον τρόπο με τον οποίο κινούνται τα ελικόπτερα στον αέρα. Ετσι, τα συστήματα στόχευσης και στα 4 όπλα δεν αποτε-



Αποψη των οργάνων του σκάφους.



Τα πράγματα δεν θα μπορούσαν βέβαια να πηγαίνουν πάντα όπως τα θέλετε.



Οι ομάδες 1 και 2 πριν από την απογείωση. Παρακαλώ, δέστε τις ζώνες σας και μην καπνίζετε.



Αναζητώντας το στόχο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	89

91



Εκπληκτικό! Αν είστε fans των εξομοιωτών πτήσης γενικά ή των εξομοιωτών πτήσης ελικοπτέρων ειδικότερα, μην το χάσετε. Είναι ρεαλιστικό, όμορφο, εύηχο και θα σας μεταφέρει στο πεδίο της μάχης χωρίς να το καταλάβετε.



Οι σφαίρες αυτές δεν προέρχονται από τα όπλα σας. Το Apache βρίσκεται σε κίνδυνο.



Μία από τις πολλές οπτικές γωνίες από τις οποίες μπορείτε να κατευθύνετε τη δράση.

λούν βοηθητικούς παράγοντες αλλά αναγκαιότητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Στον τομέα των γραφικών τα πράγματα είναι πολύ όμορφα. Χρησιμοποιώντας τις τελευταίες τεχνολογίες παραγωγής realtime τρισδιάστατων γραφικών, το παιχνίδι θα κάνει ό,τι μπορεί για να σας πείσει πως βρίσκεστε μέσα -ή κάπου κοντά τέλος πάντων- σε ένα μαχητικό ελικόπτερο Apache, που με τη σειρά του βρίσκεται στη μέση ενός πεδίου μάχης. Τα ειδικά εφέ έχουν την τιμητική τους. Από lens flare και αντανακλάσεις στα διαφανή τζάμια των πιλοτηρίων μέχρι αναπαραστάσεις των ωστικών κυμάτων που παράγονται από τις εκρήξεις(!). Οι σκηνές των μαχών είναι θεαματικότατες από τις εξωτερικές απόψεις, αλλά δυστυχώς δεν είναι πάντα εύκολο να τις απολαύσετε, γιατί συνήθως εκείνη τη στιγμή θα έχετε μια μεγαλύτερη έγνοια, αυτή της επιβίωσης. Τα τρισδιάστατα αντικείμενα είναι λεπτομερέστατα. Ετσι, θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε το κεφάλι του πιλότου να μετατοπίζεται δεξιά-αριστερά μέσα στο πιλοτήριο ή το μυδράλιο να κινείται ανάλογα με το πού στοχεύει εκείνη τη στιγμή ο πυροβολητής του σκάφους.

Ολα αυτά και πολλά άλλα θα απολαύσετε αν έχετε δυνατό μηχάνημα και φυσικά μια δυνατή 3D κάρτα (προτείνεται -τι άλλο- 3Dfx). Στο μηχάνημα της δοκιμής (P166 MMX, 40MB RAM και Diamond Stealth 3D 2000 Pro με 4MB video RAM), η κίνηση ήταν σε αποδεκτά επίπεδα στη μέση ανάλυση, με αρκετά από τα special effects απενεργοποιημένα. Πάντως με την πληθώρα των ρυθμίσεων που δύναται να κάνει κάποιος στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με άνεση και ταχύτητα και σε υπολογιστές με μικρότερη υπολογιστική ισχύ, καθώς και σε κάρτες γραφικών με ασθενέστερη τρισδιάστατη επιτάχυνση. Τα γραφικά στα διάφορα cutscenes είναι εξαιρετικά, με πολύ καλό frame rate -χρησιμοποιώντας την τεχνική Smacker Video- και καλή σκηνοθεσία.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι μια κλάση ανώτερος από αυτόν σε αντίστοιχες παραγωγές. Αυτό οφείλεται κυρίως στο στάνταρ στερεοφωνικού ήχου που επέλεξε η Mindscape, το οποίο δεν είναι άλλο από το Qsound Virtual Audio. Στο Readme αρχείο προτείνεται να συνδεθούν καλά ηχεία στο μηχάνημα που θα τρέξει το Team Apache, αλλά δίνονται και ακριβείς οδηγίες για το πώς πρέπει να τοποθετηθούν τα ηχεία στο χώρο και σε σχέση με τον ακροατή-gamer, προκειμένου να αποδοθεί σωστά ο ήχος. Το αποτέλεσμα είναι απολαυστικό. Τα ηχητικά εφέ είναι καθαρά και αποδίδουν σωστά εκρήξεις, πυροβολισμούς και οτιδήποτε άλλο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι επίσης πολύ καλός. Αν έχετε ένα καλό αναλογικό joystick στην κατοχή σας με HAT switch, πολλά fire buttons, throttle, τρίτο άξονα και άλλα τέτοια, μπορείτε να μείνετε ήσυχοι, γιατί το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε τα περισσότερα από αυτά, προκειμένου να αποκτήσετε ευκολότερο και αμεσότερο έλεγχο του ελικοπτέρου σας. Ο χειρισμός χωρίς joystick

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Χωρίς να είναι συγκλονιστικό, το Team Apache είναι ένας chopper sim με καταιγιστική δράση, με τον οποίο μπορεί να ασχοληθεί ακόμα κι ένας φανατικός των action games. Το μεγάλο μειονέκτημά του είναι ο πολύ δύσκολος χειρισμός του.

Σε γενικές γραμμές το gameplay κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Το AI των Wingmen και των συμμαχικών δυνάμεων αλλά και η μαχητικότητα των εχθρικών δυνάμεων συνθέτουν μια αρκετά εκρηκτική ατμόσφαιρα και προσδίδουν ρεαλισμό στο παιχνίδι. Ενα στοιχείο που μου άρεσε ήταν οι ακριβείς αναπαραστάσεις των θεάτρων των επιχειρήσεων και η κινητικότητα από πολιτικά οχήματα που υπήρχε μερικές φορές στους δρόμους των πόλεων ή τους επαρχιακούς. Εκείνο που δεν μου άρεσε ήταν η αναπαράσταση των πόλεων.

Μανώλης Φουρνιστάκης



Εντυπωσιακές εκρήξεις, καθώς ένα ελικόπτερο μόλις καταρρίφθηκε.



Το σκάφος Apache σε σχετικά κοντινό πλάνο.

είναι μάλλον αδύνατος, αλλά ακόμα και με ένα απλό αναλογικό joystick και με την εκτεταμένη χρήση του πληκτρολογίου (περισσότερες πληροφορίες στο ένθετο του άρθρου) θα μπορέσετε να αισθανθείτε κι εσείς το Apache να σκιρτά κάτω από τα σταθερά χέρια σας και τους εχθρούς να τρέχουν να ξεφύγουν από τα lock-on σας. Φυσικά προτείνεται να εξασκηθείτε αρκετά στις δοκιμαστικές αποστολές προτού μπείτε στην πραγματική μάχη, για να έχετε εμπεδώσει τον περίεργο τρόπο με τον οποίο αντιδρά στο χειρισμό σας ένα ελικόπτερο εν πτήσει.

Αυτό θα σας γλιτώσει από κακοτοπιές τις πιο κατάλληλες στιγμές. Γενικά, αν τελειώσετε με επιτυχία όλες τις αποστολές εκμάθησης που προσφέρονται, ο χειρισμός του παιχνιδιού θα σας φανεί αυτονόητος και εύκολος, για αυτό καλό θα ήταν να ξεκινήσετε από εκεί.

Για την πλοήγηση του σκάφους υπάρχουν συστήματα αυτόματου πιλότου, αιώρησης, παράλληλης κίνησης και πολλά άλλα, τα οποία είναι άμεσα προσβάσιμα. Επειτα από λίγη εξάσκηση θα μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε όλα αυτά με άνεση και θα ελέγχετε το αεροσκάφος με ακρίβεια, κάτι που απαιτείται, αν θέλετε να πάτε μακριά. Σημαντικό ρόλο στην επιτυχία σας παίζουν τα συστήματα επικοινωνίας του αεροσκάφους και η σωστή χρήση τους. Ετσι, μπορείτε να δώσετε διαταγές ή να ζητήσετε πληροφορίες από τις υπόλοιπες ομάδες Apache με τις οποίες πετάτε. Επίσης μπορείτε να ζητήσετε βοήθεια από το πυροβολικό, δίνοντάς του πληροφορίες για το πού πρέπει να επιτεθεί και γλιτώνοντας έτσι από τους ανεπιθύμητους, τουλάχιστον στο έδαφος. Προτού ξεκινήσετε μια αποστολή, θα κληθείτε να δηλώσετε πόσα και ποια από τα ελικόπτερα που διαθέτει η βάση σας θα μετάσχουν σε αυτή, δημιουργώντας από 1 μέχρι και 4 ομάδες. Μπορείτε να αλλάξετε αρκετές ακόμα από τις παραμέτρους της αποστολής. Εκτός των άλλων, δυσκολεύοντας τα πράγματα, συχνά θα κληθείτε να πετάξετε νύχτα, κάνοντας χρήση των οργάνων νυχτερινής όρασης. Τέλος, εκτός από έτοιμες αποστολές στις δύο campaigns, εκπαιδευτικές και custom αποστολές μάχης, ενσωματώνεται και η δυνατότητα κατασκευής των δικών σας missions, αλλάζοντας όλες τις παραμέτρους με τη χρήση του Scenario Editor. Το παιχνίδι φυσικά υποστηρίζει multiplayer δυνατότητες, με τη χρήση modem ή τοπικού δικτύου, αυξάνοντας έτσι κατά πολύ την αντοχή του στο χρόνο.

Τελειώνοντας την παρουσίαση, πρέπει να αναφέρουμε πως το Team Apache είναι ένας εξαιρετικός helicopter flight simulator. Η αίσθηση που μας έδωσε ήταν ρεαλιστική αλλά, πάνω από όλα, και διασκεδαστικότατη. Αν είστε οπαδός των εξομοιωτών πτήσης, μην το χάσετε, γιατί μαζί θα χάσετε πολλές ώρες στους αιθέρες με ένα από τα πιο δυνατά ελικόπτερα στις καλύτερες στιγμές του.

PC

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Για να βοηθήσουμε λίγο την πτήση του Apache, σας παραθέτουμε έναν σύντομο οδηγό των σημαντικότερων από τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι.

Πλήκτρο	Λειτουργία
<	Εκτροπή αριστερά
>	Εκτροπή δεξιά
=	Αύξηση δύναμης έλικα (αν το joystick δεν έχει throttle)
-	Μείωση δύναμης έλικα (αν το joystick δεν έχει throttle)
E	Εκκίνηση μηχανών
Ctrl + E	Ανοιγμα/κλείσιμο μηχανών στο έδαφος
A	Αυτόματος πιλότος
H	Αυτόματη αιώρηση
Tab	Κλείσιμο αυτόματου πιλότου ή αυτόματης αιώρησης
Ctrl + L	Ανοιγμα/κλείσιμο φώτων φτερών
Z	Υδραυλικά συστήματα έκτακτης ανάγκης (για 10 δευτερόλεπτα)
M	Οπλίζει όλα τα όπλα
G	Αλλαγή κατάστασης στόχευσης Hellfire (επιλογή στόχευσης πριν ή μετά την εκτόξευση)
Space	Πυροβολισμός
Bspace	Αλλαγή όπλου
J	Αύξηση μεγέθους δεσμίδας επιλεγμένου όπλου
K	Μείωση μεγέθους δεσμίδας επιλεγμένου όπλου
U	Αποθήκευση συντεταγμένων εδάφους στο σημείο όπου βλέπει το στόχαστρο
Shift + U	Διαταγή επίθεσης πυροβολικού στις αποθηκευμένες συντεταγμένες εδάφους
Insert	Επιλογή επόμενου στόχου του πυροβολητή
Delete	Σταθεροποίηση επιλεγμένου στόχου του πυροβολητή
C	Εκτόξευση Chaff
F	Εκτόξευση Flares
1	Επιλογή πρώτης ομάδας Apache
2	Επιλογή δεύτερης ομάδας Apache
3	Επιλογή τρίτης ομάδας Apache
X	Επιλογή όλων των ομάδων Apache



Αναπαύσου εν ειρήνη, φίλε μου... (χαιρέκακο, ειρωνικό χαμόγελο)

the Neverhood



Επειτα από πολύ καιρό είδα ένα παιχνίδι πρωτότυπο, που συνδυάζει την εξυπνάδα και το χιούμορ. Επισημαίνεται ότι κυκλοφόρησε από τη Microsoft, κάτι που δεν μπορεί να είναι τυχαίο. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ξαφνιάσει ευχάριστα... Πάντως οι "L.A. Times" το ψήφισαν ως το adventure της χρονιάς που πέρασε!!!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Neverhood δεν είναι καινούριο adventure. Στην πραγματικότητα πρέπει να κυκλοφόρησε πριν από περίπου έναν χρόνο. Ο λόγος για τον οποίο καθυστέρησε η παρουσίασή του οφείλεται στο γεγονός ότι στη χώρα μας άργησε αρκετά να έρθει και όταν τελικά ήρθε, κυκλοφόρησαν περιορισμένα σχετικά αντίτυπα, με αποτέλεσμα να εξαντληθεί προτού προλάβουμε να το πάρουμε για παρουσίαση στο περιοδικό. Τώρα όμως που αποφάσισαν να το ξαναφέρουν, το πήραμε και έτσι, έστω και με μεγάλη καθυστέρηση, σας το παρουσιάζουμε.

Η DreamWorks Interactive δεν είναι ιδιαίτερα γνωστή στο ευρύ κοινό, και ιδιαίτερα στο ελληνικό. Τον τελευταίο καιρό όμως έχει "μπει" αρκετά δυναμικά στο παιχνίδι και έχει ήδη κυκλοφορήσει το THE LOST WORLD: JURASSIC PARK βασισμένο στην ομώνυμη ταινία του Σπίλμπεργκ. Αυτό όμως που ενδιαφέρει εμάς είναι το ESCAPE FROM THE HORRORLAND, ένα "spooky" adventure που ήδη έχει κυκλοφορήσει στο εξωτερικό και εδώ ίσως να μην το δούμε ποτέ. Σημειώστε ότι στο παιχνίδι αυτό συμμετέχει και η περίφημη ηθοποιός Isabella Rosselini!!! Περισσότερα όμως για αυτό σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη.

Προτού περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, ένα τελευταίο σχόλιο. Είμαι βέβαιος ότι αν το Neverhood είχε κυκλοφορήσει από μία άλλη εταιρία εκτός της Microsoft, μία εταιρία που να έχει καταγραφεί

ΕΤΑΙΡΙΑ
DREAMWORKS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 75MHz, 8MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, 1MB SVGA κάρτα γραφικών, 8 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 10MB στον σκληρό.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.:3824536



Ετσι εξολοθρεύεις το τέρας που σε κυνηγά (τον άσχημο του παιχνιδιού).

στις συνειδήσεις των χρηστών ως "game-άδικη" όπως, η LucasArts ή η Sierra, τότε θα είχε σημειώσει πολύ μεγαλύτερη εμπορική επιτυχία.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο ΚΑΛΟΣ: Ο Klaymen, ο ήρωας του παιχνιδιού, τον οποίο χειρίζεστε εσείς. Πρέπει να τον βοηθήσετε στις εξερευνήσεις του στο NeverHood, γιατί θα αντιμετωπίσει πολλές δυσκολίες.

Ο ΚΑΚΟΣ: Πραγματικά κακός και όχι αστεία. Ο Klogg θα κάνει τα αδύνατα δυνατά για να σας σταματήσει.



Φινάλε, τελειώσαμε σας λέω... Πάμε να φύγουμε...



Ρίξε για να αδειάσεις τη λίμνη.

Ο ΑΣΧΗΜΟΣ: Πρόκειται για ένα απαίσιο τέρας, από αυτά που βλέπεις και παθαίνεις με τη μία συγκοπή. Προσέξτε καλά γιατί θα προσπαθήσει να σας πιάσει, προφανώς όχι από αγάπη...

ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΑΝΑΓΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑΣ: Ονομάζεται Hoborg. Είναι ο δημιουργός του Neverhood, αυτός που έδωσε ζωή σε έσας (τον Klaymen) και στον διαβολικό Klogg. Βρίσκεται σε πάρα πολύ δύσκολη κατάσταση και έχει άμεση ανάγκη βοήθειας.



Φτύσε στο πρώτο από τ' αριστερά 3 φορές, στο δεύτερο μία, στο τρίτο δύο, στο τέταρτο καμιά και στο πέμπτο τέσσερις.

Ο ΧΑΖΟΥΛΗΣ ΤΗΣ ΠΑΡΕΑΣ: Ο Willie Trombone, ο καλύτερός σου φίλος, όχι και τόσο έξυπνος, θα είναι ο βασικός πληροφοριοδότης σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μαζί με τον Robot Bil έψαχναν σε όλο το σύμπαν για να βρουν για λογαριασμό του Hoborg το πιο περίφημο Klay που υπήρχε. Οταν το βρήκαν τελικά, ο Hoborg το χρησιμοποίησε για να φτιάξει το Neverhood. Ο Willie φοβάται πάρα πολύ τον Klogg και θέλει να σας βοηθήσει, αλλά λόγω της "εξυπνάδας" του ετοιμαστείτε να σε βάλει σε μεγαλύτερους μπελάδες.

Ο ROBOCOP BIL: Ο κολλητός φίλος του Willie. Μπορεί να είναι τεράστιος και φτιαγμένος από ένα σπάνιο κράμα μετάλλων, αλλά τρελαίνεται για την αρκουδίτσα του!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του τρέχουν σε ανάλυση 640x480, είναι full screen και από τα πιο εντυπωσιακά που έχω δει. Νομίζεις ότι βλέπεις ένα καρτούν από πηλό/πλαστελίνη στην τηλεόραση. Τα χρώματα είναι φανταστικά, οι 3D model χαρακτήρες εξαιρετικοί, ωστόσο αυτό που συνεπαίρνει είναι η κίνησή τους, τα σκέρτσα τους και γενικά τα animated sequences του παιχνιδιού. Ο ήχος του Neverhood είναι σπουδαίος. Γιατί; Μα απλά είναι ROCK! Δεν είναι τυχαίο ότι έχει κυκλοφορήσει το soundtrack του παιχνιδιού σε ξεχωριστό CD!

Τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου σπουδαία, όλα θα ήταν τέλεια, αν είχε προβλεφτεί να υπάρχουν και υπότιτλοι, δηλαδή η δυνατότητα να εμφανίζονται και σε κείμενο πάνω στην οθόνη οι διάλογοι του παιχνιδιού.

Ο χειρισμός του είναι από τους πιο



Για να ανεβείς στο attic πρέπει τα spikes να είναι έξω. Πού αλλού είδα ακριβώς τα ίδια να κλείνουν;

απλούς που έχετε δει. Η κίνηση γίνεται κάνοντας κλικ τον κέρσορα του παιχνιδιού προς την κατεύθυνση που επιθυμείτε, αν φυσικά το παιχνίδι το επιτρέπει. Inventory έχει ο χαρακτήρας και μάλιστα πολύ εντυπωσιακό (αν το δείτε θα καταλάβετε το γιατί), αλλά δεν το χειρίζεστε ουσιαστικά ποτέ. Απλώς, όπου πρέπει, κάνετε κλικ και στη συνέχεια ο ήρωας, αν έχει μαζί του το κατάλληλο αντικείμενο για τη συγκεκριμένη στιγμή/θέση/κατάσταση, θα το χρησιμοποιήσει αυτόματα μόνος του.

Γενικά εσείς δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ τον κέρσορα του mouse εκεί όπου επιθυμείτε και ό,τι είναι να γίνει θα γίνει. Αυτή η προσπάθεια για την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απλούστευση του χειρισμού της περιπέτειας λειτουργεί τελικά σε βάρος της, μια και δεν υπάρχουν βασικές λειτουργίες όπως το Look, που και το χρήστη βοηθά και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ανεβάζει πολύ.

Σημειώστε ότι πατώντας το πλήκτρο Spacebar προσπερνάτε αρκετά απι-

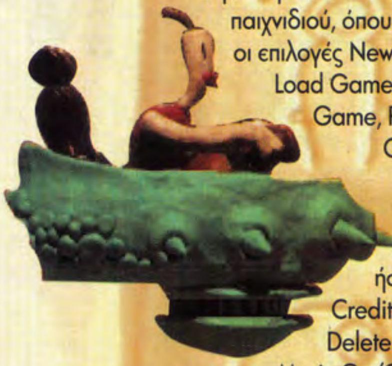


Στο ράδιο, πιάνοντας τον κατάλληλο σταθμό με rock μουσική, ανοίγεις την πόρτα που σε ενδιαφέρει.



Ετσι πρέπει να βάλεις τους κρυστάλλους για να μικρύνεις.

mated sequences του παιχνιδιού, τα οποία αφορούν κυρίως στην κίνηση του ήρωα. Πατώντας το πλήκτρο Escape περνάτε στα Options του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν οι επιλογές New Game, Load Game, Save Game, Resume Game (για να επιστρέφετε στη θέση όπου ήσαστε), Quit, Credits, About, Delete Game και Music On/Off.



Το Delete Game είναι πολύ χρήσιμο, προκειμένου να σβήσετε όσα saves χρειαστεί, ειδικά όταν "γεμίσετε" τις θέσεις που μπορείτε να σώσετε. Προσέξτε καλά γιατί το παιχνίδι δεν σώζει σε αρχεία αλλά χρησιμοποιεί τη registry, κάτι πολύ άσχημο, αφού έτσι δεν μπορείτε να κρατήσετε τα saves του παιχνιδιού που έχετε κάνει, αν θελήσετε να ξαναδείτε κάποια συγκεκριμένη θέση. Βλέπετε, όταν κάνετε UNISTALL το παιχνίδι, αυτές οι πληροφορίες θα σβηστούν από τη registry.

Τέλος, σημειώστε ότι το παιχνίδι απαιτεί 30MB τουλάχιστον ελεύθερο χώρο για το Swap File των Windows και αν δεν υπάρχει ο χώρος αυτός, τότε σας γυρνά αυτόματα στο desktop των Windows.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι υπέροχη. Θα σας κάνει να γελάσετε με την καρδιά σας σε πάρα πολλά σημεία. Το χιούμορ υπάρχει διάχυτο παντού, από τις κινήσεις του ήρωα, τα σκέρτσα του και τους εχθρούς που αντιμετωπίζετε, οι οποίοι με τις μορφές τους σατιρίζουν διάσημους "κακούς" του κινηματογράφου, μέχρι γενικότερα τις καταστάσεις και αρκετούς από τους γρίφους του, οι οποίοι αποτελούν ίσως το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού.

Η δράση του βασίζεται στην εξερεύνηση και τα puzzles, με τη μορφή πιο σύνθετων γρίφων, τα επιμέρους στοιχεία των οποίων απαιτούν πολλή σκέψη, αρκετή φαντασία και πνευματική εγρήγορση για να λυθούν. Αν δεν λύσετε αυτά τα απλά ή και τα πιο σύνθετα puzzles, δεν μπορείτε να προχωρήσετε στο Neverhood.

Γενικά γίνεται πολύ γρήγορα αντιληπτό ότι υπάρχει αρκετή ευφυΐα πίσω από το σχεδιασμό των γρίφων και της δράσης του παιχνιδιού. Σκοπός σας είναι να μαζέψετε τα 20 disks που υπάρχουν διασκορπισμένα και να τα βάλετε σε κάποια από τα Video/TV που υπάρχουν σε αρκετά μέρη του παιχνιδιού. Μόνο αφού μαζέψετε όλα αυτά τα disks και παρακολουθήσετε τη βασική ιστορία που ως σεναριακό background διαπερνά την περιπέτεια, θα μπορέσετε να περάσετε στο επό-



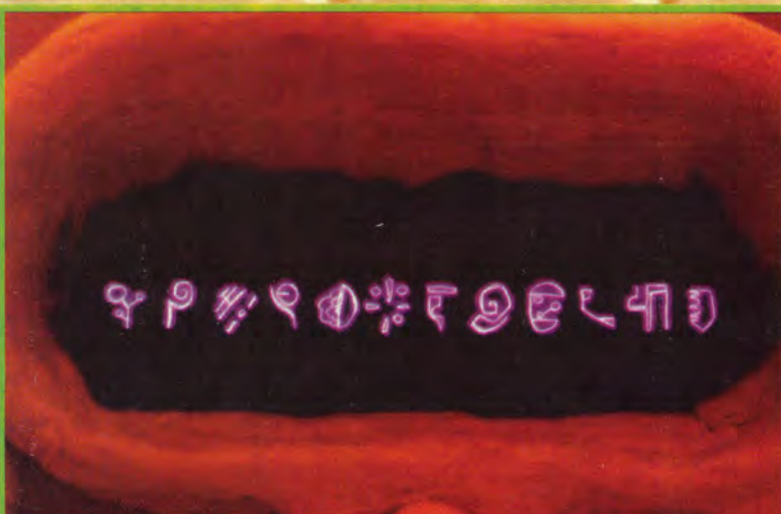
Βλέποντας την ακριβή σύνθεση των υγρών που πρέπει να κάνεις. Προσοχή γιατί αυτή είναι εξακριβωμένα random.



Πρέπει να ανοίξεις όλα τα σχήματα κατά ζευγάρια.



Και εδώ πρέπει να δηλώσεις πόσες φορές είδες στο προηγούμενο puzzle τα συγκεκριμένα σχήματα. Θεέ μου...



Σε μία προηγούμενη οθόνη βλέπεις τα ίδια σχήματα, ένα-ένα όμως κάθε φορά. Εκεί όπου θα ακούσεις έναν θόρυβο μην καταγράψεις το σχήμα. Σε αυτήν την οθόνη πρέπει να τα βάλεις όλα όπως τα είδες στην προηγούμενη και στη θέση αυτού που και εδώ κάνει θόρυβο βάλε το παραπανίσιο σχήμα.

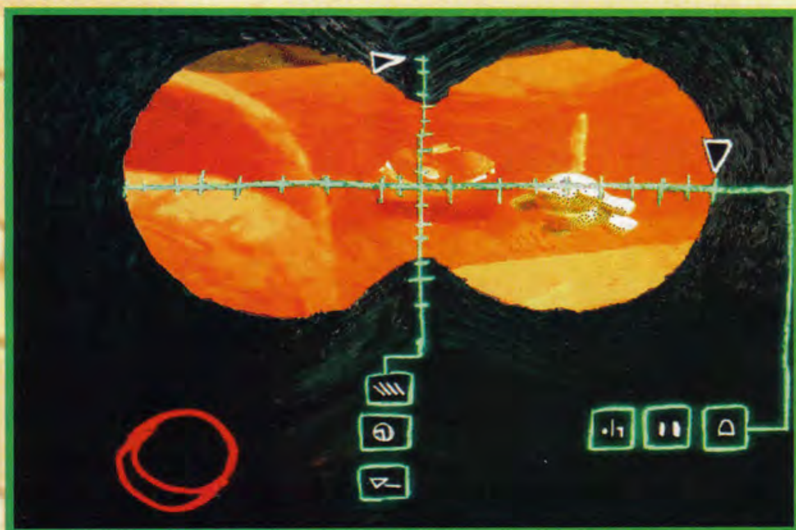
μενο στάδιο, όπου καλείστε να βρείτε τα 3 κλειδιά που ανοίγουν την πόρτα του κτιρίου όπου βρίσκεται ο Klogg, για να αναμετρηθείτε μαζί του.

Θα σας αναφέρω μερικούς από τους γρίφους που με ταλαιπώρησαν πολύ. Καταρχήν, στον φαινομενικά ατέλειωτο διάδρομο με το ιστορικό κείμενο στους τοίχους του, προχωρήστε μέχρι το τέλος του. Μέτρησα συνολικά 39-40 οθόνες, οπότε χρειάζεται αρκετή υπομονή και επιμονή. Θα βρείτε εκεί κάτι που σας είναι απαραίτητο.

Σε κάθε σκοτεινό δωμάτιο εξετάστε το καλά για φωτεινά σημάδια, προτού ανάψετε το φως και χαθούν. Υπάρχουν τουλάχιστον δύο τέτοια που έχουν καθοριστικές πληροφορίες για την εξέλιξη της δράσης.

Στους τοίχους που πάτε με τα αμαξάκια υπάρχουν καθοριστικές πληροφορίες, γι' αυτό εξαντλήστε όλες τις διαδρομές.

Ενας πολύ δύσκολος γρίφος είναι αυτός με το ποντίκι και τις 50 πόρτες. Πρέπει να φτάσετε στην κάτω δεξιά γωνία. Αριθμώντας την πάνω αριστερά 1 και συνεχίζοντας τη μέτρηση από τα πάνω αριστερά μέχρι τα κάτω δεξιά, κάνετε τα εξής: Μπείτε στην πόρτα 1 και θα βγείτε στην 7, μπείτε στην 7 και θα βγείτε στην 15, μπείτε στην 15 και θα βγείτε στην 18, προχωρήστε και μπείτε στην 17 έτσι θα βγείτε στην 29, προχωρήστε και μπείτε στην 30 έτσι θα βγείτε στην 36, προχωρήστε και μπείτε στην 37 έτσι θα βγείτε στην 46, μπείτε στην 46 και θα βγείτε στην 12, μπείτε στην 12 και θα βγείτε στην 5, μπείτε στην 5 και θα βγείτε στην 44, προχωρήστε και μπείτε στην 43 και αυτόματα θα βρεθείτε στην κάτω δεξιά γωνία (50) που είναι και ο στόχος σας.



Οι συντεταγμένες για να χτυπήσεις τον Robo Bill. Πρόσεξε όμως γιατί μπορεί να είναι random.

Για να μικρύνετε μέσα στην ειδική μηχανή, πρέπει να βάλετε τους κρυστάλλους με τέτοια σειρά ώστε τα αρχικά των χρωμάτων τους να σχηματίζουν τη λέξη BOBBY (BLUE, ORANGE, BLUE, BLUE, YELLOW, δηλ. μπλε, πορτοκαλί, μπλε, μπλε, κίτρινο).

Τη λέξη Bobby τη βλέπετε στον εξωτερικό τοίχο της μηχανής, αφού ανοίξετε το φως, τα δε χρώματα των κρυστάλλων τα βλέπετε μόνο αφού σβήσετε το φως.

Για να μεγαλώσετε τώρα, θα πρέπει να πιείτε ένα ειδικό σιρόπι, την ακριβή σύνθεση του οποίου (πόσο δηλαδή σε πορτοκαλί, κίτρινο και μωβ) βλέπετε σε μία τοιχογραφία που βρίσκετε αν πάτε με το αμαξάκι στο βυθό της λίμνης, όλο δεξιά στον τοίχο.

Για να ανοίξετε την πόρτα στο δωμάτιο με το ράδιο, πρέπει να γυρίσετε τη βελόνα σε έναν ειδικό σταθμό. Και αυτό φαίνεται σε μια τοιχογραφία που υπάρχει στον ίδιο τοίχο με την προηγούμενη, η οποία βρίσκεται όμως όλο αριστερά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΧΙΟΥΜΟΡ	96

85

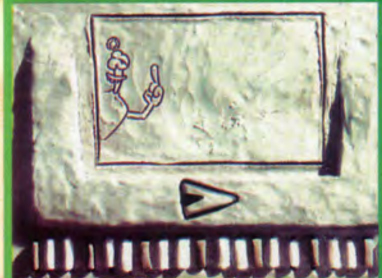


Ενα πολύ ενδιαφέρον adventure, διαφορετικό απ' ό,τι έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε τα τελευταία χρόνια. Τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι ο σχεδόν ανάγλυφος κόσμος του, τα εκπληκτικά animations που περιέχει, η εξυπνάδα των γρίφων του και το γέλιο (μιλάμε για πολύ γέλιο) που βγάζει. Για όσους αναζητούν κάτι το διαφορετικό και όχι μόνο.

Το ένα κλειδί θα το βρείτε στην αρχή του παιχνιδιού, αφού όταν ενωθούν οι δύο κόσμοι "ανοίγει" μία νέα διαδρομή την οποία μπορείτε να ακολουθήσετε με το τρενάκι που βρίσκεται εκεί όπου κρυβόταν το τέρας Weasel (στην ίδια περιοχή δηλαδή όπου πατάτε το άσπρο κουμπί).

Παίξτε το The Neverhood, είμαι βέβαιος ότι θα σας συναρπάσει.

PC



Βρίσκοντας και τα 20 disks βλέπεις ένα αποκαλυπτικό video.



Μόνο έτσι θα δεις πού και πώς πρέπει να βάλεις τα 3 κλειδιά.

Super Match SOCCER

Το Mundial της Γαλλίας είναι πλέον παρελθόν. Ενώ όμως ο Ronaldo σκούπισε τα δάκρυά του και ο Footix (ο κόκορας-μασκότ της διοργάνωσης) μας αποχαιρέτησε, τα διάφορα παιχνίδια ποδοσφαίρου για PC δεν σταμάτησαν ούτε στιγμή να βγαίνουν στην αγορά.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRANBERRY SOURCE / ACCLAIM
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

Βέβαια ουκ εν τω πολλώ το ευ, όπως έλεγαν και οι αρχαίοι. Οπως τα περισσότερα σύγχρονα ποδοσφαιράκια, έτσι κι αυτά της τελευταίας εσοδείας ακολουθούν την ίδια συνταγή και οι διαφορές μεταξύ τους είναι μικρές. Ολα σχεδόν έχουν πολυγωνικά motion captured γραφικά, σχολιασμό των φάσεων και δεκάδες διαφορετικές κινήσεις, ικανές να ταλαιπωρήσουν τα δάχτυλα και τα νεύρα ακόμα και των πιο υπομονετικών παικτών.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – **ΑΝΩΤΕΡΟ** – ΑΝΩΤΑΤΟ

Ολα; Οχι. Το Super Match Soccer, που εμφανίστηκε χωρίς τις παραμικρές τυμπανοκρουσίες, διαφοροποιείται από τον ανταγωνισμό και προσφέρει μια εντελώς νέα προσέγγιση στο άθλημα. Κυρίες και κύριοι, ετοιμαστείτε να υποδεχτείτε το διασκεδαστικότερο και τεχνικότερο ποδοσφαιράκι που έχει εμφανιστεί στα PCs.



Οι ομάδες μπαίνουν στο γήπεδο και όλα είναι έτοιμα για τον αγώνα.

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

Ο,τι λάμπει δεν είναι χρυσός, λένε. Στην περίπτωση του Super Match Soccer η παροιμία θα έπρεπε να αντιστραφεί: Ο,τι είναι χρυσός δεν λάμπει πάντα. Ετσι, οι πρώτες εντυπώσεις από το παιχνίδι είναι πολύ χλιαρές. Το εισαγωγικό video στερείται φαντασίας και θεάματος, ενώ η μουσική είναι άνευρη και μάλλον αταίριαστη. Η οθόνη των επιλογών δείχνει και αυτή φτωχή, αλλά ευτυχώς το interface είναι ιδιαίτερα γρήγορο και εύχρηστο. Κάνοντας λόγο για επιλογές, ας δούμε τι έχει να δείξει σε αυτό τον τομέα το SMS.

Καταρχήν το παιχνίδι δεν διαθέτει πραγματικά ονόματα ποδοσφαιριστών, αλλά ευτυχώς επιτρέπει τη μετονομασία των υπαρχόντων. Ακόμα, τα γήπεδα που περιλαμβάνονται είναι 4 - και φυσικά ούτε αυτά είναι μοντέλα πραγματικών. Επίσης, το SMS έχει μόλις 24 εθνικές ομάδες (διαφορετικής δυναμικότητας), στις οποίες μάλιστα δεν θα βρείτε την Ελλάδα, και δεν επιτρέπει τη δημιουργία νέων ομάδων. Καταλαβαίνω βέβαια ότι μια μικρή εταιρία σαν την Cranberry Source δεν θα μπορούσε να αποκτήσει από τη FIFA τα δικαιώματα ενσωμάτωσης πραγματικών ποδοσφαιριστών, αλλά αυτή η έλλειψη ποικιλίας στις ομάδες καταντά κουραστική.

Κατά τα άλλα, το SMS επιτρέπει



Ακόμα και σε κοντινές αποστάσεις οι παίκτες δεν δείχνουν τετραγωνισμένοι.



Στην οθόνη που εμφανίζεται προτού αρχίσει ο αγώνας, μπορείτε να καθορίσετε το σύστημα της ομάδας σας.



Το παιχνίδι διαθέτει 20 διαφορετικές κάμερες για όλα τα γούστα.



Οι πανηγυρισμοί δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακοί, αλλά έχουν ποικιλία.

στους παίκτες να κονταριστούν σε φιλικούς αγώνες ή να δοκιμάσουν την τύχη τους σε πρωταθλήματα και κύπελλα. Επιπλέον το παιχνίδι υποστηρίζει συνδέσεις σε δίκτυο (IPX, Internet) ή απευθείας μέσω modem.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Είναι σίγουρο ότι το Super Match Soccer δεν πρόκειται να σας συναρπάσει με τις επιδόσεις του στα γραφικά, χωρίς όμως και να απογοητεύει. Ο σχεδιασμός τους είναι λιτός και διόλου ρεαλιστικός. Οι παίκτες θυμίζουν περισσότερο καρτούν παρά πραγματικούς ποδοσφαιριστές. Η κίνησή τους είναι αρκετά σπαστή και δίνουν την εντύπωση ότι χοροπηδάνε πέρα-δώθε σαν κατσίκια. Οι στολές τους έχουν λίγα χρώματα και απουσιάζουν όλες εκείνες οι εντυπωσιακές λεπτομέρειες που έχουμε συνηθίσει στα ποδοσφαιράκια της EA. Από την άλλη, το παιχνίδι κινείται γρήγορα, τα textures διακρίνονται πεντακάθαρα, τα γήπεδα είναι καλοφτιαγμένα και οι παίκτες δείχνουν πολύ "συμπαγείς".

Γράφοντας λίγο πιο τεχνικά, το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί τα -συνηθισμένα τα τελευταία χρόνια- πολυγωνικά γραφικά αλλά μια τεχνική που η Cranberry Source ονομάζει "Polar Sprout", η οποία αποτελεί έναν συνδυασμό πολυγώνων και sprites. Το μεγάλο πλεονέκτημα αυτής της τεχνικής είναι ότι επιτρέπει την ομαλή απεικόνιση των παικτών σε οποιαδήποτε απόσταση, σε αντίθεση με τα πολύγωνα, που σε μακρινές αποστάσεις δείχνουν σαν ένα συνονθύλευμα γραμμών και ατάκτως ερριμμένων textures. Αυτό το χαρακτηριστικό θα μπορέσετε να διαπιστώσετε βλέποντας τη δράση μέσα από τις 20 διαφορετικές κάμερες που προσφέρει το παιχνίδι (5 διαφορετικές οπτικές γωνίες, με 4 επίπεδα μεγέθυνσης για καθεμία).

Σε ό,τι αφορά τις hardware προδιαγραφές του, το SMS υποστηρίζει όλες τις συμβατές με Direct3D κάρτες γραφικών. Πάντως ακόμα και χωρίς έναν 3D accelerator η απόδοση του παιχνιδιού είναι αρκετά ικανοποιητική και δεν προκαλεί προβλήματα στο gameplay. Περνώντας στον τομέα του ήχου, οι επιδόσεις του SMS είναι μετριότατες. Οι διάφορες μουσικές που ακούγονται είναι φτιαγμένες στο πόδι, ενώ και κατά τη διάρκεια των αγώνων η κατάσταση δεν βελτιώνεται ιδιαίτερα. Το εφέ που ακούγονται περιλαμβάνουν τους διάφορους ήχους του γηπέδου (κλωτσιές, αναπηδήσεις της μπάλας, σφυρίγματα του διαιτητή) καθώς και μερικές ζητωκραυγές από το κοινό. Η ποιότητά τους είναι καλή, αλλά η έλλειψη ποικιλίας είναι εμφανής. Επίσης, σε αντίθεση με όλα τα σύγχρονα αθλητικά παιχνίδια, δεν υπάρχει κάποιος εκφωνητής ή σχολιαστής των φάσεων, η παρουσία του οποίου σίγουρα θα κάλυπτε τα κενά διαστήματα του αγώνα. Και σε αυτό τον τομέα η Cranberry Source δεν θέλησε ή δεν μπόρεσε να ακολουθήσει τον ανταγωνισμό και να ντύσει με φανταχτερό περιτύλιγμα το δημιούργημά της.

GAMEPLAY

Δεν χρειαζόταν όμως. Από τη στιγμή που το gameplay είναι τόσο έξυπνο, πρωτότυπο και βαθύ, προσωπικά αδιαφορώ για όλα τα φρου-φρου και τα αρώματα του κόσμου. Πάντως θα χρειαστεί να ξοδέψετε λίγο χρόνο με το παιχνίδι, μέχρι να το εκτιμήσετε.

Το πρώτο πράγμα που ενδεχομένως θα σας ξενίσει, ιδίως αν έχετε καλομάθει στα ποδόσφαιρα της EA, είναι ο χειρισμός. Οι παίκτες του SMS μπο-

ΤΟ SUPER MATCH SOCCER ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ



www.cranberry.co.uk

Η σελίδα της Cranberry Source στο Internet είναι αποκλειστικά αφιερωμένη στο Super Match Soccer. Εκεί θα βρείτε πληροφορίες για το παιχνίδι καθώς και το demo του (σημειωτέον ότι έχει κάποια bugs που δεν υπάρχουν στην τελική έκδοση). Η σελίδα είναι αρκετά φτωχή και μέχρι στιγμής δεν περιέχει κάποιο patch.



Ο Δανός επιθετικός με ένα δυνατό σουτ στη δεξιά γωνία του Ιταλού τερματοφύλακα τον αφήνει άναυδο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	69
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	89

92



Το διασκεδαστικότερο -αν και όχι το αρτιότερο τεχνικά- ποδοσφαιράκι που μπορείτε να βρείτε στα PCs.

ρούν να κλωτσήσουν την μπάλα συρτά, στο ύψος του στήθους ή ψηλά. Η απόσταση που θα διανύσει η μπάλα εξαρτάται από το πόση ώρα έχει κρατηθεί πατημένο το σχετικό πλήκτρο. Δεν υπάρχει ξεχωριστό πλήκτρο για την πάσα και το σουτ και τα πάντα επιτυγχάνονται με τα τρία ανωτέρω χτυπήματα. Με αυτό το σύστημα η ανάπτυξη της ομάδας, που αποτελεί το σημαντικότερο στοιχείο στο ποδόσφαιρο, γίνεται πραγματική τέχνη, που χρειάζεται εξάσκηση και συγκέντρωση. Δεν μπορείτε, όπως συμβαίνει π.χ. στο FIFA 98, εκεί που βρίσκεστε κλεισμένοι στην περιοχή σας να πατήσετε ένα κουμπί και να κάνετε με ακρίβεια μοιρογγωμόνιου μια πάσα 50 μέτρων στους επιθετικούς σας. Αντίθετα, θα πρέπει να εξοικειωθείτε με το χειρισμό και το σύστημα της ομάδας σας και να μάθετε να "βλέπετε γήπεδο".

Μη νομίζετε πάντως ότι αυτός ο τρόπος χειρισμού δεν σας αφήνει να φτιάξετε εντυπωσιακές φάσεις στο γήπεδο. Μην περιμένετε όμως στο πρώτο σας παιχνίδι να κάνετε σπουδαία πράγματα. Οι σέντρες και οι κεφαλιές, για παράδειγμα, απαιτούν ακρίβεια. Μην περιμένετε η μπάλα να προσγειωθεί ως διά μαγείας στο κεφάλι του επιθετικού σας. Εσείς θα πρέπει να τη στείλετε εκεί. Το ίδιο συμβαίνει με τις ντρίπλες. Δεν υπάρχει κάποιο ειδικό πλήκτρο που να σας επιτρέπει να κάνετε προσποιήσεις και κόλπα με την μπάλα. Για να περάσετε έναν αμυντικό, θα πρέπει να τον ξεγελάσετε και να εκμεταλλευτείτε την ταχύτητά σας. Ακόμα και το κοντρόλ δεν γίνεται αυτόματα. Οταν θέλετε να σταματήσετε μια μακρινή ψηλή μπαλιά, θα πρέπει να τοποθετήσετε τον παίκτη σας σε τέτοια θέση, ώστε η μπάλα να φτάσει στα πόδια του και όχι στη μέση ή τα γόνατά του. Καμία κίνηση σε αυτό το παιχνίδι δεν γίνεται αυτόματα. Ενα άλλο παράδειγμα της πλήρους έλλειψης αυτοματισμού στο παιχνίδι είναι τα πλασαρίσματα. Εστω ότι βρίσκεστε μπροστά στον τερματοφύλακα και θέλετε να περάσετε την μπάλα από πάνω του. Για να το κάνετε αυτό, επειδή δεν υπάρχει κάποιο ειδικό πλήκτρο για αυτή τη δουλειά, θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο του ψηλού χτυπήματος για λίγη ώρα, ώστε η μπάλα να περάσει πάνω από τον γκολκίπερ και να μπει στα δίχτυα. Αν το πατήσετε λιγότερη ώρα από όση πρέπει, ο τερματοφύλακας θα αποκρούσει. Αν το πατήσετε περισσότερη ώρα, το σουτ σας θα καταλήξει στις μπεκάτσες. Υπολογίστε τώρα και τους αμυντικούς, που δεν θα κάθονται βέβαια με σταυρωμένα χέρια μέχρι να βρείτε εσείς το σωστό τρόπο πλασαρίσματος και θα καταλάβετε ότι το σκοράρισμα στο Super Match Soccer απαιτεί τέχνη.

ΠΟΥ ΠΗΓΕ ΤΟ MATCH DAY 3;

Παρ' ότι το Super Match Soccer είναι η πρώτη δημιουργία της νεοσύστατης Cranberry Source, κουβαλά μια ένδοξη ιστορία. Αν θυμάστε, στο αφιέρωμα που είχε κάνει το "PC Master" στα παιχνίδια ποδοσφαίρου (τεύχος Ιουνίου '98) είχε γίνει λόγος για



Το πρώτο Match Day του Spectrum

το επερχόμενο Match Day 3. Λόγω νομικών επιπλοκών το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε ποτέ με αυτή την ονομασία, αλλά ξαναβαφτίστηκε σε... Super Match Soccer. Πάντως ανεξάρτητα από το όνομά του, το SMS μπορεί να θεωρηθεί γνήσιος διάδοχος των Match Day (ιδίως του πρώτου της σειράς), αφού οι βασικές αρχές που διέπουν το gameplay του είναι παρόμοιες.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΦΑΛΤΣΟΥ



Ο επιθετικός της Ιταλίας έχει ανοιχτεί από αριστερά και συγκλίνει προς τη μεγάλη περιοχή του Βελγίου, κοντά στο κόρνερ.



Ενώ ο Βέλγος αμυντικός πλησιάζει για να τον μαρκάρει, ο Ιταλός βλέπει τον τερματοφύλακα να έχει βγει στο πρώτο δοκάρι και εξαπολύει ένα ψηλοκρεμαστό πλασέ.



Η μπάλα περνά πάνω από τον ανήμπορο τερματοφύλακα και καταλήγει στη δεξιά γωνία του τέρματος...



Παίζοντας από μια μακρινή κάμερα, μπορείτε να έχετε καλύτερη άποψη του γηπέδου και της θέσης των παικτών σας. Εδώ βέβαια το παράκανα.

Εκτός από τα τρία κουμπιά που απαιτούνται για τα διαφορετικά χτυπήματα της μπάλας, το SMS χρησιμοποιεί άλλα τρία πλήκτρα. Το ένα από αυτά είναι αφιερωμένο στη λειτουργία της επιτάχυνσης. Κρατώντας το πατημένο, ο παίκτης σας θα τρέξει για λίγα δευτερόλεπτα πιο γρήγορα, μέχρι να κουραστεί. Το πόση ώρα αντέχει ακόμα να τρέξει φαίνεται από το χρώμα ενός κυκλικού δείκτη που τον ακολουθεί. Η σωστή εκμετάλλευση της δυνατότητας επιτάχυνσης είναι πολύ σημαντική για την επιτυχία στο παιχνίδι.

Εξίσου σημαντική είναι η γνώση του φάλτσου, που επιτυγχάνεται με τα δύο εναπομείναντα πλήκτρα. Το ένα από αυτά δίνει στην μπάλα καμπύλη προς τα αριστερά του παίκτη και το άλλο προς τα δεξιά. Αν πειραματιστείτε λίγο με αυτή τη δυνατότητα, θα μπορέσετε να πραγματοποιήσετε μακρινές μπαλιές ακρίβειας, να πλασάρετε με μεγάλη ευκολία και να εξαπολύσετε επικίνδυνα σουτ από φαινομενικά ακίνδυνες θέσεις. Η αγαπημένη μου κίνηση είναι να μπαίνω στην περιοχή από τα πλάγια και να πλασάρω τον αντίπαλο τερματοφύλακα με ένα καμπυλωτό σουτ-μπανάνα, που καρφώνεται στο απέναντι "γάμα" του τέρματός του. Γενικώς, για να παίξετε σε υψηλό επίπεδο το Super Match Soccer, θα πρέπει να μάθετε να αξιοποιείτε το φάλτσο. Ακόμα και τα αράουτ μπορούν να εκτελεστούν με αυτό τον τρόπο!

Δεν έγραψα λέξη όμως για τα μειονεκτήματα του SMS στο ζήτημα "gameplay". Ναι, υπάρχουν κι αυτά, αν και είναι λιγοστά. Το βασικότερο πρόβλημα είναι οι τερματοφύλακες. Αυτοί των ασθενέστερων ομάδων είναι τρομερά ασταθείς, με αποτέλεσμα να δέχονται κάποιες φορές γελοία γκολ. Ενα άλλο πρόβλημα έχει να κάνει με τους υπερβολικά ανεκτικούς διαιτητές, οι οποίοι αφήνουν πολλά φάουλ να περνούν ατιμώρητα, ενώ είναι αρκετά φειδωλοί και στις κάρτες. Θα ήταν καλή ιδέα να υπήρχαν μεταβλητής αυστηρότητας διαιτητές. (Παρεμπιπτόντως, σε κάποια e-mails που αντάλλαξα με τον Jon Ritman θίξαμε αυτό το ζήτημα και παραδέχτηκε ότι έτσι έχουν τα πράγματα, αλλά, όπως σωστά μου είπε, δεν μπορείς συνεχώς να διορθώνεις τις μικροατέλειες ενός παιχνιδιού. Κάποτε πρέπει να το κυκλοφορήσεις.) Ενας άλλος τομέας στον οποίο θα ήταν καλό να είχε επιδειχθεί περισσότερη προσοχή είναι η χαμηλή δυναμικότητα του υπολογιστή ως αντιπάλου. Μόλις μάθετε το παιχνίδι, οι αγώνες με αντίπαλο τη CPU θα πάψουν να έχουν ενδιαφέρον.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Συνολικά, πάντως, έμεινα εντυπωσιασμένος με το Super Match Soccer. Χωρίς να διεκδικεί δάφνες ρεαλισμού ή οπτικής αρτιότητας, διαθέτει το πληρέστερο, τεχνικότερο και πιο "βαθύ" gameplay που έχω δει ποτέ σε παιχνίδι ποδοσφαίρου. Το σύστημα χειρισμού επιτρέπει στον παίκτη να ξεδιπλώσει διάφορες δημιουργικές επινοήσεις στο γήπεδο. Το πιο σημαντικό όμως είναι η ικανοποίηση που δίνει το παιχνίδι σε όποιον καταφέρει να πετύχει μια όμορφη φάση. Στο κάτω-κάτω, άλλο είναι να ξέρετε ότι το σουτ σας κατέληξε στα δίχτυα επειδή το στείλατε εσείς εκεί και άλλο να ξέρετε ότι αυτό έγινε με τη βοήθεια του υπολογιστή. Και μόνο αυτό το χαρακτηριστικό κατά τη γνώμη μου αρκεί για να αναδείξει το Super Match Soccer ως το πιο playable παιχνίδι ποδοσφαίρου που έχει εμφανιστεί στα PC. Και αυτό είναι που έχει σημασία.

PC



...στο οποίο αναπαύεται ηδονικά, ενώ ο γκολκίπερ διαμαρτύρεται στους αμυντικούς.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΛΑΓΙΑ



Η Ιταλία επιτίθεται από τα δεξιά αυτή τη φορά. Ο αμυντικός των Βέλγων πάλι βρίσκεται εκτός θέσης.



Ο επιθετικός μπαίνει στην περιοχή και κάνει μια μπαλιά παράλληλη με το τέρμα, βάζοντας λίγο εσωτερικό φάλτσο.



Ο τερματοφύλακας αργεί να κινηθεί και ο επερχόμενος Ιταλός πιάνει ένα σουτ εν κινήσει.



Για ακόμα μία φορά η μπάλα βρίσκεται στο τέρμα των Βέλγων.

SOLDIERS AT WAR



Το σκηνικό: Β' Παγκόσμιος Πόλεμος. Οι δυνάμεις του Αξονα (Γερμανία και Ιταλία) αποτελούν παγκόσμια απειλή, αναγκάζοντας όλες τις αναπτυγμένες και αναπτυσσόμενες χώρες της υφηλίου να συμμαχήσουν προς αντιμετώπισή τους. Στις διαταγές του captain Spencer βρίσκονται 32 επίλεκτοι άντρες. Σκοπός τους (και δικός σας) είναι να πλήξουν κατά το μέγιστο το Τρίτο Ράιχ, ολοκληρώνοντας επιτυχώς μια σειρά αποστολών, που εκτυλίσσονται από τη Βόρεια Αφρική μέχρι την καρδιά της Γερμανίας: το Βερολίνο!

Του Αντώνη Σκουλικάρη
ansk@mdfoods.dk

Μη γυρνάτε σελίδα! Δεν ξαναδιαβάζετε το review του τίτλου Commandos: Behind The Enemy Lines (τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου) αλλά την απάντηση (ή καλύτερα τον αντίπαλο, αφού το SAW κυκλοφόρησε πρώτο) της SSI στην προσπάθεια της Eidos Interactive να μεταφέρει το κλίμα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Εχετε στη διάθεσή σας τέσσερις ομάδες των οκτώ ατόμων, καθεμία από τις οποίες διοικείται από σκληροτράχηλους λοχίες. Ετσι, ο Nick Tyson οδηγεί τους "Tyson's Bruisers", ο Duke Longley τους "Dukes", ο Al Strickland τους "Strick's Snipers", ενώ ο Stanely Creech είναι ο λοχίας των "Trench Dogs". Ολοι οι στρατιώτες είναι Αμερικανοί, που γίνονται ήρωες σε ασφαλή απόσταση από την ήπειρό τους (ρεαλιστικότατο στοιχείο, αφού έτσι συνέβη -και συμβαίνει μέχρι σήμερα- στην πραγματικότητα).



Τελειώνοντας την τέταρτη αποστολή πέφτετε σε ενέδρα.

Η ευχάριστη περιήγησή σας στα πεδία μαχών του SAW μπορεί να γίνει μέσω παιχνιδιού εκστρατείας (Campaign Game), μεμονωμένου σεναρίου (Single Scenario) ή παίζοντας με φίλους δικτυακά (Multiplayer Game). Περιλαμβάνει δε την εξολόθρευση αντιπάλων σε μια περιοχή, την καταστροφή στρατηγικών στόχων (πυροβολικό, επικοινωνίες, γέφυρες κ.ά.), την απελευθέρωση συμμάχων και πληροφοριοδοτών, την εξουδετέρωση εκρηκτικών ή, ακόμα, την αιχμαλώτιση και φυλάκιση Γερμανών αξιωματικών. Ας μπούμε όμως στα "χαρακώματα" του τίτλου...



Εχοντας τινάξει στον αέρα έναν σταθμό επικοινωνιών!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Οσοι από εσάς είστε οπαδοί της σειράς των X-Com θα βρείτε το SAW της αρεσκείας σας, αφού το turn-based interface του τίτλου είναι πανομοιότυπο. Η πληθώρα των εντολών (31 στον αριθμό) που μπορείτε να δώσετε στους



άντρες σας δεν αποτελεί πρόβλημα, αφού ο τρόπος χρήσης τους γρήγορα συνηθίζεται και λειτουργεί κατά το βέλτιστο. Εξαίρεση αποτελούν η εξοικείωση με τα 7 levels της επιφάνειας (αλλά και πάνω και κάτω αυτής) του εδάφους σε συνδυασμό με τη στόχευση κάποιου εχθρού, που σε ορισμένες περιπτώσεις μπερδεύουν.

Πριν από κάθε αποστολή -και μετά το κατατοπιστικό briefing του captain Spencer-, διαλέγετε τους άντρες που θεωρείται ικανούς και απαραίτητους για την ολοκλήρωσή της. Η επιλογή σας θα πρέπει να βασιστεί στο βαθμό δυσκολίας της αποστολής καθώς και στις ιδιαιτερότητές της (π.χ. η καταστροφή ενός κέντρου επικοινωνιών θα χρειαστεί κάποιον ικανό στο χειρισμό εκρηκτικών υλών, ενώ ο μεγάλος αριθμός εχθρών απαιτεί έναν άσσο στη ρίψη χειροβομβίδων ή τη χρήση heavy machine gun). Μπορείτε να επιλέξετε από έναν έως και οκτώ άντρες, χωρίς περιορισμό ως προς το λόχο όπου ανήκουν ή την εμπειρία τους. Προσοχή όμως, καθώς οι απώλειες (εάν παίζετε Campaign Game) δεν αναπληρώνονται, έτσι το μόνο που θα μπορείτε να κάνετε σε περίπτωση θανάτου κάποιου έμπειρου στρατιώτη στην αρχή της εκστρατείας θα είναι να πηγαίνετε... λουλούδια στον τάφο του!

Επόμενο βήμα είναι ο εξοπλισμός των στρατιωτών σας. Ετσι, προμηθεύετε κάθε χαρακτήρα με όπλα και πυρομαχικά, χειροβομβίδες κι εκρηκτικά, καθώς και με φαρμακεία (για αναπλήρωση ενέργειας), ανιχνευτές μετάλλων (για την εξουδετέρωση ναρκών), κόπτες (για το άνοιγμα μεταλλικών φρακτών) ή ακόμα και ασυρμάτους (για κλήση ενισχύσεων).

Οι παράγοντες που επηρεάζουν τον τρόπο εξοπλισμού των αντρών σας είναι το μέγιστο βάρος που μπορεί να μεταφέρει καθένας από αυτούς, τα όπλα που υπάρχουν στην αποθήκη σας (ό,τι αφήνετε στο πεδίο μάχης χάνεται, ενώ ό,τι φέρνετε από εκεί είναι διαθέσιμο στην επόμενη αποστολή) και, τέλος, ο τρόπος που τοποθετείτε τα όπλα στην οθόνη εξοπλισμού (Outfitting Screen), αφού υπάρχουν συγκεκριμένες θέσεις (στο σώμα και τη στολή κάθε στρατιώτη) με περιορισμένη χωρητικότητα. Τα χέρια, οι ώμοι και το σακίδιο έχουν τον περισσότερο χώρο, ενώ οι τσέπες (2 στο παντελόνι, 2 στο πουκάμισο) και η ζώνη είναι για αντικείμενα με μικρότερο όγκο. Ενα αρνητικό στοιχείο στην όλη διαδικασία εξοπλισμού είναι το ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα να δείτε τα όπλα στα οποία είναι εξειδικευμένος ο εκάστοτε χαρακτήρας και το όνομά του, με αποτέλεσμα να δυσκολευτείτε στην αρχή - τουλάχιστον μέχρι να εξοικειωθείτε με τα ονόματα, τις φωτογραφίες και τα χαρακτηριστικά των στρατιωτών σας. Επόμενο βήμα είναι η επιλογή του "Begin Mission" button!

Ηρθε λοιπόν η ώρα της δράσης... Βλέπετε το πεδίο μάχης από τρισδιάστατη ισομετρική γωνία, με αρκετά μαύρα(!!!) κομμάτια στην οθόνη. Αυτό θα σας ξενίσει στην αρχή, όπως προαναφέρθηκε, αλλά γρήγορα θα συνηθίσετε τη χρήση των πλήκτρων 1-7, τα οποία ελέγχουν τα 7 levels της επιφάνειας του εδάφους.

Ο τρόπος κίνησης και δράσης των χαρακτήρων σας γίνεται μέσα από το Menu On Demand Interface (MODI),

SOLDIERS AT WAR vs COMMANDOS

Η ταυτόχρονη κυκλοφορία των δύο τίτλων δεν ήταν τυχαία. Η θεματολογία των παιχνιδιών είναι η ίδια, ενώ αρκετά είναι τα σενάρια που παρουσιάζουν ομοιότητες. Δεν θα συγκρίνουμε τους δύο τίτλους. Αυτό που θα γίνει είναι να επισημανθούν τις βασικές διαφορές τους, κι εσείς μπορείτε να κρίνετε ποιος από τους δύο σάς αντιπροσωπεύει. Πιθανότατα να αποκτήσετε και τους δύο...

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	SOLDIERS AT WAR
Real time	Turn based
Ελέγχετε συμμαχικές δυνάμεις (1 Ιρλανδό, 1 Αυστραλό, 1 Αμερικανό, 2 Αγγλους και 1 Γάλλο).	Διοικείτε 32 Αμερικανούς.
Ανάλογα με το σενάριο, σας δίνονται μέχρι 6 άντρες (7, εάν προσθέσουμε τον Αγγλο πιλότο που ελευθερώνετε στην Αφρική).	Επιλέγετε μέχρι και 8 στρατιώτες ανά σενάριο.
Ο εξοπλισμός και τα skills των commandos σας είναι προκαθορισμένα και αμετάβλητα.	Διαλέγετε τον εξοπλισμό των αντρών σας καθώς και τα skills που θα αναπτυχθούν (απλώς τους διατάζετε να τα χρησιμοποιήσουν).
Εάν σκοτωθεί κάποιος στη μάχη, τότε... "Mission Failed" και "Game Over".	Παρά τον αριθμό των απωλειών, μπορείτε να κερδίσετε την αποστολή και να συνεχίσετε την εκστρατεία.
Μπορείτε να παίξετε ένα σενάριο μόνον αφού το έχετε τελειώσει τουλάχιστον μία φορά (σας δίνεται κωδικός).	Υπάρχει η επιλογή Single Scenario από την αρχή του παιχνιδιού.
20 αποστολές	15 αποστολές (Υπάρχει η δυνατότητα για περισσότερες, με download από το site της SSI.)
Πολεμάτε Γερμανούς.	Οι εχθροί σας είναι Γερμανοί και Ιταλοί.
Τα briefings πριν από κάθε αποστολή είναι λεπτομερέστατα και στολισμένα με όμορφα videos & sound effects.	Ο Captain Spencer δεν "χωνεύεται" με τίποτα...

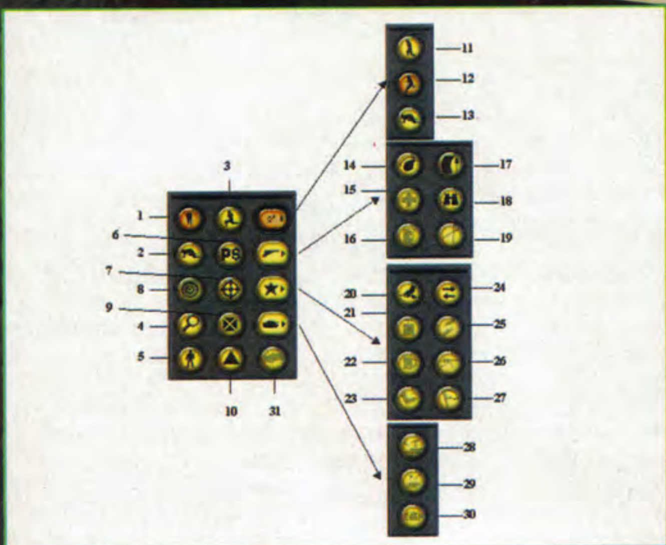
ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 120MHz, 16MB RAM, 175MB HD space, 4x CD-ROM, SVGA 2MB card, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia
Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

το οποίο καλείται με το δεξί πλήκτρο του mouse. Κάθε στρατιώτης έχει έναν αριθμό από action points (AP) ανά γύρο (turn-based, remember?), που αυξομειώνονται με βάση τη δύναμη, το βάρος του εξοπλισμού καθώς και τη φυσική του κατάσταση (κούραση ή τραυματισμός). Με βάση αυτούς τους πόντους μπορεί μέσω του MODI να περπατήσει, να τρέξει ή να συρθεί, να αφοπλίσει και να ρίξει χειροβομβίδες, να προσφέρει τις πρώτες βοήθειες στον εαυτό του ή τους συναδέλφους του, να γεμίσει το όπλο του, να κοιτάξει γύρω του, να κόψει συρματοπλέγματα ή να ανοίξει κάποια πόρτα. Μπορεί επίσης να ανταλλάξει αντικείμενα με τους συναδέλφους του ή να πάρει κάποια από νεκρούς εχθρούς, να μεταφέρει τραυματίες ή να τοποθετήσει εκρηκτικά. Εάν, δε, δεν χρησιμοποιήσει όλους τους AP, τότε έχει τη δυνατότητα να πυροβολήσει ή να καλυφθεί στη διάρκεια του γύρου του αντιπάλου, με την προϋπόθεση ότι θα εντοπίσει κάποιον εχθρό (το λεγόμενο Opportunity Fire). Ο μεγάλος αριθμός των επιλογών κινήσεων των αντρών σας είναι ένα από τα δυνατά σημεία του gameplay του τίτλου.

Εάν νομίζετε ότι είσαστε μόνοι στη μάχη, γελιέστε. Το μόνο που χρειάζεστε είναι ένας στρατιώτης με ασύρματο. Μπορείτε έτσι να καλέσετε ενισχύσεις πυροβολικού, όλμων ή αεροπλάνων. Διαλέγοντας το σημείο που επιθυμείτε να πλήξουν, η "δουλειά" σας θα ολοκληρωθεί μετά την πάροδο μερικών γύρων (καλό θα είναι να μην έχετε χαρακτήρα κοντά στο συγκεκριμένο σημείο...). Εάν, από την άλλη, υπάρχει κάποιο εχθρικό (ή μη) τανκ στην περιοχή, τότε έχετε την επιλογή να το τινάξετε στον αέρα (έχετε ακουστά τα bazookas;), να το "ασφαλίσετε" με μια χειροβομβιδούλα ή απλά να μπείτε σε αυτό (ελπίζοντας ότι το πλήρωμά του έχει πάει προς εκπλήρωση βασικής του ανάγκης!!!).

Το βασικό στοιχείο όμως που δυναμώνει το gameplay είναι η δυνατότητα εξέλιξης των στρατιωτών σας. Οσο κι αν φανεί παράξενο, κερδίζουν εμπειρία (Experience) ανάλογα με τη συμ-

ΤΟ INTERFACE



1. Στέκεστε.
2. Ξαπλώνετε.
3. Γονατίζετε.
4. Κοιτάζετε τα περιεχόμενα μιας περιοχής (τετραγώνου).
5. Περνάτε στον επόμενο στρατιώτη που δεν έχει σπαταλήσει ούτε έναν AP.
6. Κρατάτε 2 AP για χρήση κάλυψης ή άλλη.
7. Σημαδεύετε με περισσότερη προσοχή και ακρίβεια (σπαταλώντας όμως περισσότερους AP).
8. Σημαδεύετε οτιδήποτε είναι ορατό.
9. Κεντράρετε στον επιλεγμένο στρατιώτη.
10. Τελειώνετε το γύρο.
11. Κινείστε περπατώντας.
12. Κινείστε τρέχοντας.
13. Κινείστε έρποντας.
14. Αφοπλίζετε και πετάτε χειροβομβίδες.
15. Προσφέρετε τις πρώτες βοήθειες.
16. Ανοίγετε την πόρτα που βρίσκεται μπροστά σας.
17. Γεμίζετε το όπλο σας.
18. Κοιτάτε γύρω σας (περιστροφή 360°).
19. Κόβετε συρματόπλεγμα.
20. Παίρνετε παρατημένα αντικείμενα ή τα υπάρχοντα ενός νεκρού.
21. Τοποθετείτε ή ενεργοποιείτε εκρηκτικά.
22. Καλείτε ενισχύσεις.
23. Εμψυχώνετε τους γύρω σας.
24. Ανταλλάσσετε αντικείμενα με συνάδελφο.
25. Μεταφέρετε τραυματία.
26. Τοποθετείτε ή μαζεύετε βαρύ πυροβόλο όπλο.
27. Παραδίνεστε στον εχθρό!!!
28. Ασφαλίζετε ένα τανκ (τινάζοντάς το -μαζί με το πλήρωμά του- στον αέρα).
29. Μπαίνετε σε ένα τανκ.
30. Πυροβολείτε με το κανόνι ενός τανκ.
31. Τελειώνετε την αποστολή (αφού έχετε πετύχει όλους τους στόχους).



Ψήνοντας χοιρινό (από τη Γερμανία)!!!



Καλό θα είναι οι υπόλοιπες ταφόπλακες να παραμείνουν κενές...



Το γερμανικό πυροβολικό σε επιθυμητή κατάσταση!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	85

83



Ζήστε τον Β' Παγκόσμιο από κοντά!



Εικόνα από τα φιλμάκια που παρακολουθείτε ανάμεσα στις αποστολές.

βολή τους στην ολοκλήρωση της εκάστοτε αποστολής και γίνονται ολοένα καλύτεροι στα διάφορα skills. Τα τελευταία έχουν να κάνουν με την ικανότητα των στρατιωτών στη μάχη, την εξοικείωσή τους με τα όπλα, την ικανότητα ρίψης και τοποθέτησης εκρηκτικών, την αντοχή, την επιτυχή χρήση επιδέσμων και τις ηγετικές ικανότητές τους. Το γεγονός ότι βλέπουμε RPG στοιχεία σε ένα παιχνίδι στρατηγικής δείχνει την ανάγκη του αντίστοιχου αγοραστικού κοινού για τη διαμόρφωση των χαρακτήρων, ανεξάρτητα από την κατηγορία όπου ανήκει το εκάστοτε παιχνίδι. (Φανταστείτε στο επόμενο FIFA να διαλέγουμε το βαθμό επιδετικότητας των παικτών ή να αυξάνεται η ταχύτητά τους ανάλογα με το πόσο τρέξανε στο προηγούμενο ματς...)

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά δεν είναι το δυνατότερο σημείο του τίτλου. Παρ' όλα αυτά έχει γίνει αξιόλογη προσπάθεια (εάν εξαιρεθεί η πολύ φτωχή εισαγωγή) ώστε το παιχνίδι να μπορέσει να σταθεί κοντά στα μεγαθήρια γραφικών και ήχου που κατακλύζουν τις οθόνες μας καθημερινά. Τρέχει σε αναλύσεις 640x480, 600x800 και 1.024x768, χωρίς καμία (αισθητή τουλάχιστον) αλλοίωση της ταχύτητάς του. Υπάρχει εναλλαγή μέρας και νύχτας (ανάλογα με το σενάριο) καθώς και καιρού (αν και οι πολλές αστραπές κουράζουν ύστερα από κάποιο διάστημα). Ο εξοπλισμός κάθε στρατιώτη φαίνεται την ώρα της χρήσης του, ενώ οι διάφορες εκρήξεις "στολίζονται" με σύννεφα φωτιάς, σκόνης και καπνού. Τα ενδιάμεσα των σεναρίων φιλμάκια είναι κατατοπιστικά και προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Επίσης, τα briefings του captain Spencer (εξαιρούμενης της... φάτσας του!) είναι αποδεκτά και βοηθούν στην κατανόηση των στόχων της εκάστοτε αποστολής, χωρίς όμως κάποια ιδιαίτερα εφέ.

Ο ήχος του SAW δεν έχει να επιδείξει κάτι το αξιοσημείωτο. Περιορίζεται στα άκρως απαραίτητα ηχητικά εφέ, ενώ οι άντρες που ελέγχετε είναι σχεδόν... μουγκοί (!!!) κατά τη μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα μουσικά θέματα του τίτλου είναι λίγα αλλά ακούγονται συνεχώς (υπάρχει επιλογή απενεργοποίησης), ενώ οι εναλλαγές τους γίνονται σε άκαιρα σημεία - όπως την ώρα του loading...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Ο λόγος αγοράς του SAW σίγουρα δεν είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Δεν είναι όμως ο καταπληκτικός ήχος ή τα φοβερά γραφικά αυτά που ζητάνε από έναν τίτλο οι hardcore strategy παίκτες. Το ζητούμενο είναι το gameplay - κι εκεί ακριβώς έχουν επενδύσει οι κατασκευαστές του τίτλου. Η εξέλιξη των στρατιωτών (τόσο στα διάφορα skills όσο και στην ιεραρχία του στρατεύματος), το πολύ καλό turn-based interface (αν και ο γύρος του εχθρού αργεί ακόμα και στο γρηγορότερο μηχάνημα), η multiplayer δυνατότητα και ο ενδιαφέρων "κατασκευαστής σεναρίων" (scenario builder) είναι τα στοιχεία εκείνα που κάνουν τον τίτλο να μην περάσει αδιάφορα από τα ράφια των καταστημάτων. Θετική, τέλος, χαρακτηρίζεται η after sale υποστήριξη της SSI, αφού στο site του SAW υπάρχουν upgrades, patches και έξτρα σενάρια, για όσους θεωρούν τις 15 αποστολές λίγες κι εύκολες. Εάν παίξατε (και παίζετε) τη σειρά X-Com και το Wages of War, τότε καλό θα είναι να προσθέσετε το SAW στη συλλογή σας.

The Allied Forces Prevail!

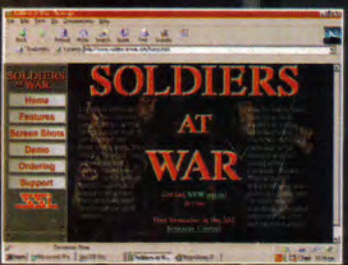


Απελευθερώνοντας έναν Αγγλο σύμμαχό σας.

ΤΟ SOLDIERS AT WAR ΣΤΟ INTERNET



Τα δεκαπέντε σενάρια σας φαίνονται λίγα; Ουδέν πρόβλημα! Στο Internet site του παιχνιδιού (http://www.soldiers-at-war.com), θα βρείτε μια πληθώρα νέων σεναρίων καθώς κι ένα patch που διορθώνει μικρο-bugs του SAW. Η κίνηση αυτή σίγουρα μεγαλώνει την αντοχή του τίτλου στο χρόνο.



PC

THE ULTIMATE RPG ARCHIVES

Ηταν να μη γίνει η αρχή. Μετά την κυκλοφορία της συλλογής Forgotten Realms, που περιείχε δώδεκα πάρα πολύ καλά RPGs βασισμένα στις αρχές των Advanced Dungeons & Dragons, και την τεράστια εμπορική επιτυχία που σημείωσε, ήρθε η σειρά ακόμη μίας συλλογής. Μόνο που αυτή τη φορά πρόκειται για την απόλυτη συλλογή.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Για να ξεκαθαρίσω τις προθέσεις μου από την αρχή γράφω ότι εάν μου έλεγαν: "Πάρε έναν υπολογιστή, έστω και έναν 486DX (αλήθεια πόσο μακρινοί φαντάζουν στην εποχή των Pentium 2;), και διάλεξε και ένα πακέτο με παιχνίδια, γιατί πρόκειται να περάσεις δύο χρόνια εκεί που θα πας τελείως μόνος σου", χωρίς κανέναν δισταγμό θα διάλεγα τη συλλογή The Ultimate RPG Archives της Interplay.

Δεν με ενδιαφέρει αν με χαρακτηρίσετε υπερβολικό. Οταν έχεις να κάνεις με απόλυτα συναισθήματα και εικόνες, τέτοιοι χαρακτηρισμοί είναι άνευ νοήματος.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Τα χρόνια 1996-97 θεωρούνται τα μαύρα χρόνια των RPGs, μια και από το ξεχωριστό αυτό είδος κυκλοφόρησαν ελάχιστα παιχνίδια, κυρίως από την SSI, προτού αυτή παραιτήσει εντελώς το είδος, όταν "έσπασε" το μονοπώλιο που είχε για την παραγωγή παιχνιδιών βασισμένων στους κανόνες των Advanced Dungeons & Dragons και στους περίφημους κόσμους της TSR. Παιχνίδια του είδους συνέχισαν να βγάζουν κυρίως εταιρίες όπως η Bethesda και η SirTech.



Το κλίμα άλλαξε τελείως με μόνο τέσσερις κυκλοφορίες. Πρώτα απ' όλα το Diablo σάρωσε όλα τα σχετικά charts. Ακολούθησε το Daggerfall, που τάραξε για τα καλά τα λιμνάζοντα νερά του χώρου, και μετά ήρθε η σειρά του Ultima Online, που με τον τεράστιο αριθμό χρηστών που συγκέντρωσε έδειξε στις υπόλοιπες εταιρίες πόσο μεγάλο λάθος έκαναν στους υπολογισμούς τους. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έφθασε η πρώτη συλλογή της Interplay που σημείωσε ρεκόρ πωλήσεων για "πακέτα" του είδους. Οι εταιρίες είδαν λοιπόν ότι στον κόσμο δεν είχε αλλάξει τίποτα, ήταν εκεί, διψασμένος περισσότερο από ποτέ για κάτι καλό. Και έτσι έγινε πάλι το μπαμ των RPGs, με πλέον κάθε εταιρία να φτιάχνει και από ένα παιχνίδι του είδους.

Η Interplay, που σε αυτό το διάστημα είχε κυκλοφορήσει το εντυπωσιακό Stonekeep, σε μία προσπάθεια ανανέωσης του είδους δεν έχασε καθόλου χρόνο. Εχοντας τα δικαιώματα των μυθικών Bard Tales, απευθύνθηκε στις εταιρίες New World Computing, Origin/Looking Glass Studios και SirTech, και εξασφάλισε μερικά από τα καλύτερα RPGs όλων των εποχών. Πανέξυπνη κίνηση που απέδωσε αμέσως, καθώς η νέα συλλογή της έγινε στην κυριολεξία ανάρπαστη, όπου κι αν κυκλοφόρησε. Ποια RPGs περιέχει αυτή η συλλογή; Κρατηθείτε καλά στη θέση σας και ακούστε με προσοχή:

- **THE BARD's TALE 1:** TALES OF THE UNKNOWN
- **THE BARD's TALE 2:** THE DESTINY KNIGHT
- **THE BARD's TALE 3:** THE THIEF OF FATE
- **THE BARD's TALE:** CONSTRUCTION SET
- **ULTIMA UNDERWORLD 1:** THE STYGIAN ABYSS
- **ULTIMA UNDERWORLD 2:** LABYRINTH OF WORLDS
- **DRAGON WARS**
- **WASTELAND**







- **MIGHT & MAGIC:** WORLD OF XEEN (Περιλαμβάνει τα MIGHT & MAGIC 5: CLOUDS OF XEEN και MIGHT & MAGIC 6: DARK SIDE OF XEEN)
- **STONEKEEP**
- **WIZARDRY GOLD** (Πρόκειται για το Wizardry 7 σε ειδική έκδοση με speech)

Αν στα ανωτέρω προσθέταμε τα Eye of the Beholder (είναι στην πρώτη συλλογή που αναφέραμε), Lands of Lore 1, Dungeon Master, τα πέντε πρώτα Ultima και κυρίως τη σειρά των Fantasies, τότε έχουμε το περίπου 95% των ποιοτικών RPGs από καταβολής του είδους.

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΔΕΝ ΞΕΡΟΥΝ...

Τα Bard's Tales είναι ίσως τα πιο θρυλικά RPGs όλων των εποχών. Πανέξυπνα παιχνίδια και εξαιρετικά δύσκολα, στηρίζονται στη βασική αρχή των γνήσιων RPGs που είναι η εξερεύνηση όλων των χώρων. Βασίζονται στο γεγονός ότι είχαν διάσπαρτα hints για μερικούς από τους καλύτερους γρίφους που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδια για υπολογιστές. Hints που δεν υπήρχε περίπτωση να έβρισκες, αν δεν έψαχνες παντού. Φυσικά, δεν αρκεί μόνο αυτό. Υπάρχουν περιοχές ή dungeons όπου δεν μπορείς να περάσεις, αν η ομάδα σου δεν έχει ένα συγκεκριμένο ποσό experiences. Επειδή έτυχε να πάρω τα Hint Books και των τριών παιχνιδιών όταν πήγα στην Αμερική, ειλικρινά δεν θυμάμαι πόσοι αναγνώστες του "Pixel N.G." μου είχαν ζητήσει τότε με γράμματά τους τη φωτοτύπησή τους. Πάνω από εκατό σε κάθε περίπτωση.

Τα Bard's Tales είναι τα RPGs που πρέπει να δει οποιοσδήποτε θέλει να καταλάβει ή να νιώσει λίγη από τη μαγεία του παρελθόντος. Για μένα προσωπικά είναι κάτι σαν τις ιερές πλάκες, τους θεματοφύλακες του είδους. Αξεπέραστα στο βάθος των αιώνων...

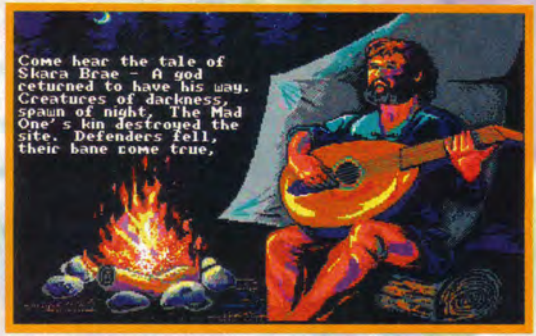
Τα Ultima Underworld 1 & 2 είναι από τα πιο ιστορικά παιχνίδια του χώρου γενικότερα. Οταν κυκλοφόρησαν (πριν από το Doom), διέθεταν το πιο επαναστατικό Interface που είχε μέχρι τότε παιχνίδι σε υπολογιστές. Περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, δυνατότητα να κοιτάς πάνω ή κάτω όσο θέλεις, ικανότητες να κολυμπάς ή να πετάς, ανάλογα με το αν γνώριζες τα αντίστοιχα spells, και άλλα πολλά. Ηταν ουσιαστικά τα παιχνίδια που καθιέρωσαν τα RPGs με έναν χαρακτήρα.

Το Interface αυτών των παιχνιδιών αντέγραψε στη συνέχεια το Doom και μάλιστα με πολύ μικρότερες δυνατότητες. Σήμερα όλοι οι ειδικοί αναγνωρίζουν ότι το είδος των 3D Action games με τη σημερινή μορφή τους χρωστά την ύπαρξή του ακριβώς στα Ultima Underworld 1 & 2, όσο τραγικό και αν ακούγεται αυτό.

Προσωπικά θεωρώ τα δύο αυτά παιχνίδια ως τα καλύτερα RPGs που έχω παίξει όλα αυτά τα χρόνια. Ασυναγώνιστο interface, εκπληκτικής ποιότητας κόσμοι και εξαιρετικά πλούσια δράση. Χωρίς συζήτηση τα κορυφαία.







ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
485DX στα 33MHz, 8MB RAM, DOS 5.0 και πάνω, 2x CD-ROM drive, 1MB SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse. Ειδικά το Wizardry Gold απαιτεί Windows 95.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το πακέτο περιλαμβάνει 5 CDs και μας το έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Τα Might & Magic: World of Xeen (δηλαδή τα 5 & 6) είναι ίσως τα καλύτερα RPGs από τα οποία μπορεί να ξεκινήσει ένας αρχάριος παίκτης. Πλούσια σε δράση, με τις μοναδικές ιδιαιτερότητές τους.

Το Stonekeep είναι ίσως το καλύτερο δείγμα RPG/Adventure που έχει κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια. Με πολύ όμορφα full screen γραφικά, έθεσε standards που ακόμη και σήμερα δεν έχουν ξεπεραστεί.

Το Wizardry Gold είναι ένα χαρακτηριστικό δείγμα των παιχνιδιών της SirTech. Πρόκειται για ένα από τα πιο μεγάλα σε έκταση RPGs, με αρκετά δύσκολη δράση, από τα πρώτα που ενσωμάτωσαν τα multipaths στη δράση τους, και απευθύνεται κυρίως στους experts του είδους καθώς απαιτεί πολύ μεγάλη εμπειρία και γερά κότσια.

Το Wasteland θεωρείται ο μακρινός πρόγονος του Fallout, ενώ το Dragon Wars εμπλουτίζει τη συλλογή με ένα ακόμη χαρακτηριστικό δείγμα του είδους.

Τα παιχνίδια ίσως παρουσιάσουν πρόβλημα σε γρήγορο υπολογιστή, ενώ μερικά απαιτούν EMS μνήμη. Πάντως τα περισσότερα από αυτά παίζονται άνετα και σήμερα, αν φυσικά κάποιος μπορεί να ξεπεράσει το τεχνολογικό χάσμα που τα διακρίνει, βασικά στον τομέα των γραφικών.

Το τεράστιο manual που συνοδεύει τα παιχνίδια περιέχει όλα τα επιμέρους manuals των παιχνιδιών.

PC

Insurrection

Το Starcraft αποτελεί, αν όχι το κορυφαίο, σίγουρα ένα από τα καλύτερα real time strategies όλων των εποχών. Με εξαιρετικά units και εκπληκτικές -χωρίς προηγούμενο- σεναριακές εναλλαγές, προσφέρει κάτι που λείπει από τα περισσότερα games του είδους: ατμόσφαιρα. Είναι προφανές ότι κάθε add-on που θέλει να έχει πιθανότητες επιτυχίας πρέπει να κινείται στο ίδιο κλίμα: υποβλητική, μυστηριώδης ατμόσφαιρα και κολασμένες μάχες συχνά τεράστιας δυσκολίας. Κυρίως όμως πρέπει να διακατέχεται από όλα τα χαρακτηριστικά των τριών φυλών που έκαναν τους gamers να ευχαριστούν τη "μαμά" Blizzard.

Του Σωτήρη "Vane" Μπέλλου

Εχοντας τα παραπάνω στο μυαλό μου, ξεκίνησα να ασχολούμαι με το Insurrection, για να νιώσω την πρώτη αρχική απογοήτευση διαπιστώνοντας ότι δεν υπάρχει κανένα νέο unit. Πουθενά στο κουτί του παιχνιδιού δεν φαινόταν κάτι τέτοιο, manual δεν υπήρχε (αν και δεν χρειάστηκε καθόλου), οπότε οι πρώτες σκέψεις μου "μιλούσαν" περί προχειροδουλειάς. Στη συνέχεια όμως, όπως άλλωστε συμβαίνει με κάθε ευχάριστη έκπληξη, τα πάντα -ή σχεδόν τα πάντα- έδειχναν να με διαψεύδουν.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Οτιδήποτε έχει σχέση με το Starcraft θα πρέπει, όπως προανέφερα, να μεταφέρει επιτυχημένα κάτι από τη μαγεία του αρχικού τίτλου. Don't get me wrong, αλλά μη μου πείτε πως στιγμές όπως αυτή που ως Terran ανακαλύπτετε Zerg στα άδυτα των γήινων εγκαταστάσεων ή εκείνη που ως Protoss μάχεστε ενάντια στο Υψηλό Συμβούλιο για την τύχη των σκοτεινών Dark Templars δεν έχουν μείνει χαραγμένες στη μνήμη σας. Κάπως έτσι είναι και ο κόσμος του Insurrection. Οι σεναριακές ανατροπές και τα περίπλοκα objectives είναι περισσότερα από ποτέ, ενώ όσον αφορά στις φυλές τα πράγματα είναι ακόμα... όπως τα αφήσαμε. Οι Terrans είναι ηρωικοί αλλά και προδοτικοί μέχρις εσχάτων, αναλώνοντας το χρόνο τους σε σφαγές αθώων και ανούσιους εμφυλίους. Οι Protoss αποπνέουν ακόμα εκείνη την ανωτερότητα και τον ηρωισμό που τους έκαναν να θυμίζουν διαστημική έκδοση των ιπποτών του Μεσαίωνα. Οι Zerg... ω καλά, αυτοί είναι πάντα Zerg, πλάσματα σατανικά, έτοιμα να καταβροχθίσουν οτιδήποτε συναντήσουν.



Η επιδρομή των αγρίων!



Οι άγριες μάχες δεν θα σας λείψουν καθόλου.

Πού φαίνονται όλα αυτά; Πάντως όχι στα videos, αφού τα τελευταία απλώς δεν υπάρχουν. Ομως τα briefings είναι εντυπωσιακά, ατμοσφαιρικά και μεγάλα σε διάρκεια, υπεύθυνα για τη δημιουργία μίας καθαρά αγωνιώδους, Starcraft ατμόσφαιρας. Νέοι ήρωες κάνουν την εμφάνισή τους, ορισμένοι σκληροί και πιστοί σε εσάς (όπως ο τρομερός firebat -άκουσον, άκουσον- Jack Frost - σ.σ.: Frost=παγωμένος) και άλλοι ανατριχιαστικοί και διπρόσωποι (θα δείτε, θα δείτε). Ομορφα είναι και τα μικρά cut scenes που αλλάζουν τα δεδομένα στα objectives κάθε αποστολής. Τα τελευταία είναι υπεύθυνα για τη δημιουργία ενός κλίματος έντασης που συμβαδίζει με την όλη υπόθεση.



ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ...



Φαίνεται πως σε αυτή τη ζωή ό,τι πουλάει είναι αθάνατο. Μαντέψτε ποιος ήρθε για επίσκεψη! (Και εγώ που νόμιζα ότι είχα τραβήξει τα πάνδεινα για να τον σκοτώσω...)

ΥΠΟΘΕΣΗ

Ο Brontes IV ήταν ένας ήσυχος πλανήτης, άγνωστος ακόμα και για τους χάρτες της συνομοσπονδίας. Τώρα όμως η ηρεμία που τον χαρακτήριζε έχει δώσει τη θέση της σε μια πραγματική κόλαση. Το Σμήνος των Zerg ανανεώνεται (λες και είχε όντως καταστραφεί) και κινείται απειλητικά. Οι Terrans εκτός από τους Zerg έχουν να αντιμετωπίσουν -όπως... πάντα- και την ίδια τη φυλή τους. Μία νέα οργάνωση, υπό τις οδηγίες ενός τρελού (περισσότερα επ' αυτού δεν γράφω για να μη σας το χαλάσω), σκοπεύει να διαλύσει τη συνομοσπονδία και να πάρει τις τύχες όλης της φυλής στα χέρια της. Το πρόβλημα είναι πως ο εν λόγω τρελός έχει προσηλυτίσει χιλιάδες, θέτοντας για πρώτη φορά τη συνομοσπονδία σε τόσο σοβαρό κίνδυνο. Φυσικά, οι Protoss δεν θα μπορούσαν να λείψουν από μία επικείμενη μάχη. Ο στόλος τους κινείται με άγριες διαθέσεις στην περιοχή και ο Tassadar και η παρέα του διεκδικούν σημαντικό μερίδιο στην αιματοχυσία.

Οπως καταλαβαίνετε, στο Insurrection γίνεται χαμός... Οι γνωστές μας τρεις φυλές μάχονται για την επιβίωση, η καθεμία για τους δικούς της σκοπούς. Στο παιχνίδι υπάρχουν τρία campaigns (ένα για κάθε φυλή) με συνολικά τριάντα αποστολές, που δείχνουν να ακολουθούν πιστά το αρχικό σενάριο. Και εφόσον δεν υπάρχουν νέα units ή videos, σίγουρα θα περιμένετε να είναι σχεδόν τέλειες, ώστε να προσελκύσουν το ενδιαφέρον σας.

MISSION OBJECTIVES (ΑΝ ΕΧΕΙΣ ΤΥΧΗ, ΔΙΑΒΑΙΝΕ)

Τα objectives σε όλα τα campaigns είναι πολύπλοκα, με αρκετούς υποστόχους, συμμαχίες αλλά και απαράμιλλη δυσκολία. Ακριβώς όπως μου αρέσουν... (Αν και το gameplay συχνά το παρακάνει με τη δυσκολία του.) Το μυστήριο είναι έντονο, αφού πολλά σενάρια ξεκινούν χωρίς καν να ξέρετε τι ακριβώς θα πρέπει να κάνετε. Πάρτε για παράδειγμα την πρώτη Terran αποστολή από την οποία ξεκινούν όλα. Θα πρέπει να ανακαλύψετε τα ίχνη μιας χαμένης περιπόλου σας στον Brontes IV. Μόλις ανακαλύψετε πατημασιές (ακριβώς όπως το διαβάζετε) και κατευθυνθείτε λίγο βορειότερα, το Insurrection δείχνει τον -ύπουλο- χαρακτήρα του. Δεκάδες εχθρικές Terran μονάδες εμφανίζονται από το πουθενά σε μια καλοστημένη ενέδρα, ενόσω εσείς προσπαθείτε να διατηρήσετε ζωντανό το λοχία σας, στέλνοντάς τον στα Dropships που μόλις εμφανίστηκαν.

Και αυτό είναι παρά μόνο η αρχή. Το Insurrection περιλαμβάνει πολύ προσεγμένους χάρτες με objectives έτοιμα να σας στείλουν... αδιάβαστους, αν δεν έχετε την απαραίτητη Starcraft εμπειρία (και εγώ που νόμιζα ότι η τελευταία Protoss πίστα στο Starcraft ήταν ό,τι πιο δύσκολο). Το σίγουρο είναι ότι, αν ασχοληθείτε μαζί του, το Insurrection θα σας κρατήσει καθηλωμένους για ολόκληρες εβδομάδες, αφού τα περισσότερα σενάρια απαιτούν τουλάχιστον ένα γεμάτο δίωρο για να "βγουν"! Και ξεχάστε τη διαβαθμιζόμενη δυσκολία του αρχικού Starcraft. Στο Insurrection η δυσκολία ξεκινά από τους πρώτους κιόλας χάρτες.



Μην ανησυχείτε. Η συμμαχία των καλών Terrans με τους Protoss παραμένει δυνατή!



Βέβαια κάτι τέτοιο δεν ισχύει πάντοτε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ποικίλα και ανάλογα με τα γούστα! Από τη μια έχουμε την απουσία νέων units, που όμως αναπληρώνεται κάπως από αρκετούς πρωτοεμφανιζόμενους ήρωες, και από την άλλη υπέροχα campaigns με εντυπωσιακή ατμόσφαιρα. Προσωπική μου άποψη είναι πως add on χωρίς νέα units συνήθως δεν προσφέρει τίποτε το σημαντικό. Βέβαια, το Insurrection δεν φέρει αυτόν τον τίτλο, καθώς αυτοαποκαλείται "Campaigns for Starcraft", και αυτό ακριβώς είναι. Τι σημασία έχει; Σίγουρα τα campaigns του είναι εκπληκτικά, περιέχει σχεδόν άπειρους νέους multiplayer χάρτες, αλλά τη στιγμή που όλος ο... καλός ο κόσμος περιμένει με αγωνία τα Corsair και Medic (νέα units) στο Brood Wars της Blizzard, το Insurrection δείχνει λίγο φτωχό. Συμβουλή: Αποκτήστε το μόνο αν είστε φανατικός του Starcraft (και αρκετά έμπειρος παίκτης). Σε αυτή την περίπτωση θα σας ανταμείψει 100%.

PC

ΕΤΑΙΡΙΑ
AZTECH NEW MEDIA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Starcraft, Windows95 ή NT 4.0, P-90, 80MB ελεύθερα στο σκληρό, 16MB RAM, 2x CD-ROM, Local Bus SVGA Direct X συμβατή, κάρτα ήχου Direct X συμβατή

ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζορτζ, τηλ.: 3841826

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΝΕΑ UNITS	0
ΝΕΟΙ ΧΑΡΤΕΣ	95
GAMEPLAY	89
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95

80



Αρκετά καλό στο σύνολό του. Συμβουλή μου, ωστόσο, είναι να περιμένετε πρώτα το Brood Wars.



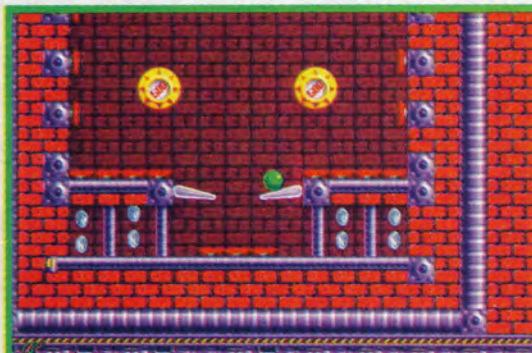
ΕΤΑΙΡΙΑ
EPIC MEGAGAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM, 1MB DirectDraw κάρτα γραφικών για Windows 95, 2x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ
"Παπασωτηρίου", Στουρνάρη 35 και Τζορτζ, τηλ.: 3841826

Ο Devan Shell, ο αδίστακτος τρελός επιστήμονας, επιστρέφει. Στο πρώτο παιχνίδι της σειράς είχε απαγάγει την πριγκίπισσα Eva Earlong και είχε ως σκοπό να καταλάβει τον πλανήτη Carrotus. Ο Jazz έσπευσε να την απελευθερώσει και να σώσει τον πλανήτη. Ακολούθησε γάμος με την πριγκίπισσα και ζήσαν αυτοί καλά... Η ευτυχία τους όμως κράτησε ελάχιστα. Ο Devan έκλεψε το γαμήλιο δαχτυλίδι μαζί με το πολύτιμο διαμάντι 12 καρότων(!) που είχε πάνω του. Αφού χρησιμοποίησε το διαμάντι για να τελειοποιήσει την απόρρητη μηχανή του χρόνου, ταξίδεψε στο παρελθόν για να πραγματοποιήσει το νέο σχέδιό του: να αφανίσει τους λαγούς από προσώπου Γης! Ο τύπος φαίνεται ότι μισεί τους λαγούς και κάνει το παν για να το αποδείξει.

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

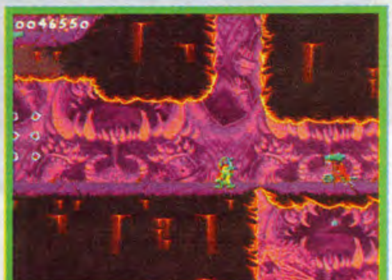
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Με την πρώτη ματιά που θα ρίξετε στο Jazz Jackrabbit 2, θα σας έρθουν στο νου παλιές, ξεχασμένες εποχές και παιχνίδια όπως το Sonic the Hedgehog και το Super Mario. Με τη δεύτερη ματιά, πάλι το ίδιο θα σκεφτείτε. Αυτό είναι άλλωστε το μεγάλο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Εν έτει 1998, το νέο (;) δημιούργημα της Epic Megagames έχει ακριβώς τα ίδια χαρακτηριστικά με εκείνα σε παιχνίδια της περασμένης δεκαετίας. Η δισδιάστατη προοπτική κλίνει προς τον αφανισμό, και παιχνίδια όπως το Croc είναι εδώ για να ενισχύσουν αυτή την τάση. Η Epic πάντως προσφέρει μαζί και το πρώτο παιχνίδι της σειράς, στοιχείο που θα ενδιαφέρει ιδιαίτερα τους συλλέκτες. Τους υπόλοιπους όμως, που ψάχνουν ένα παιχνίδι που να εκμεταλλεύεται την τεχνολογία της εποχής, το Jazz δεν θα πρέπει να τους απασχολήσει - κι ας αναφέρει ως απαίτηση συστήματος Pentium 90.


Οχι, δεν είναι κάποιο φλιπεράκι. Είναι το Jazz Jackrabbit 2, και η μπίλια... είστε εσείς!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχηματισμένα και ευχάριστα. Τα πάντα εμφανίζονται σε δύο διαστάσεις, αν και το σκηνικό θα υποστηρίζαμε ότι είναι ψευτο-τρισδιάστατο, αφού υπάρχει ένα είδος προοπτικής στην εμφάνιση του background. Σας δίνεται η δυνατότητα να δείτε τα γραφικά με πέντε διαφορετικές αναλύσεις (από 320x200 μέχρι 640x480) και με άλλες τόσες για το Direct Draw των Windows 95. Μην ψάχνετε για 3D accelerators και κάρτες γραφικών τερατώδους απόδοσης. Αν κι έχει υπερβολικά μεγάλες απαιτήσεις σε hardware, το παιχνίδι δίνει την εντύπωση ότι και σε ένα σημαντικά μικρότερο μηχάνημα θα δούλευε αρκετά καλά. Αν υπάρχει κάτι αδιαμφισβήτητα θετικό, αυτό είναι η μου-


Μια jazz έκδοση της "Κόλασης" του Δάντη.



Γυρίστε τον κόσμο με τον Jazz. Αναμνηστική φωτογραφία από το ταξίδι στη Σιβηρία.



Ποιος Αμλετ και ποιος Οθέλλος; Jazz Jackrabbit! To be a rabbit or not to be?



Εδώ ο Jazz κάνει καταδύσεις στη λίμνη της Βουλιαγμένης.

σική του Jazz Jackrabbit 2. Κάθε πίστα του τίτλου ντύνεται πετυχημένα με ατμοσφαιρική μουσική, κάτι που προσδίδει σημαντικά στην όλη εικόνα του. Τα ηχητικά εφέ είναι τα κατάλληλα για ένα τέτοιο παιχνίδι, όμως κι εδώ υπάρχει έλλειψη πρωτοτυπίας. Η μόνη φωνή που ακούγεται μέσα στο παιχνίδι είναι το "Hey! What's up?" του Jazz, όταν τον αφήσετε ακίνητο. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ αποτελούνται από τους ήχους που δημιουργούνται από την εκπυρσοκρότηση των όπλων καθώς και από εκείνους που παράγονται μετά τις συγκρούσεις με άλλα sprites. Τίποτα άλλο...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	65

75



Το γνωστό platform επιστρέφει δριμύτερο, μη καταφέρνοντας όμως να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της εποχής (για τους νοσταλγούς, στη συσκευασία περιέχεται και δεύτερο CD, με ολόκληρο το Jazz Jackrabbit 1).

GAMEPLAY

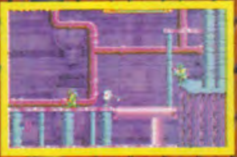
Το gameplay του παιχνιδιού είναι αρκετά εθιστικό. Ασταμάτητη δράση κι εντυπωσιακή ταχύτητα είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του, που θα σας κρατήσουν προσηλωμένους μπροστά στις οθόνες σας. Βέβαια απευθύνεται μόνο σε λάτρεις του είδους, αφού δεν έχει να παρουσιάσει τίποτα το πρωτότυπο. Power-up, πετράδια, έξτρα ζωές και καλύτερα όπλα είναι τα αντικείμενα που θα αναζητήσετε σε όλα τα επίπεδα, ενώ μερικές φορές θα χρειαστεί να ψάξετε λιγάκι περισσότερο για να καταφέρετε να περάσετε από ορισμένες πίστες. (Μην περιμένετε τίποτα γρίφους βγαλμένους από το Riven, κάτι κιβώτια θα πρέπει να χτυπήσετε, για να ανοίξετε περάσματα.)

Ενα πολύ σημαντικό συν στο gameplay είναι η δυνατότητα για παιχνίδι multiplayer, μέσω modem ή στην ίδια οθόνη χωρισμένη στα δύο. Μπορείτε να διαλέξετε τον Jazz ή τον Spaz και να ξεκινήσετε μια σειρά από προσωπικές μάχες: Ποιος θα φτάσει πρώτος στον τερματισμό, ποιος θα πάρει περισσότερες σημαίες, ποιος θα σκοτώσει τον άλλο πιο γρήγορα, ποιος θα βρει το μεγαλύτερο μέρος του θησαυρού. Ακόμη μπορείτε να συνάψετε συμμαχία ενάντια στις δυνάμεις που θέλουν να καταστρέψουν τους λαγούς. Ενα άλλο ατού του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα κατασκευής δικών σας επιπέδων, χρησιμοποιώντας τον editor επιπέδων. Ολα αυτά αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού και το κάνουν περισσότερο ενδιαφέρον, αφού μάλιστα εκτός από τους "κανονικούς" κακούς μπορείτε να προσθέσετε ως τέτοιον τον άσπονδο φίλο σας... Αν όμως δεν έχετε modem ή δεν αρέσκεστε σε multiplayer μονομαχίες, τότε θα απογοητευτείτε από τη διάρκεια του Jazz Jackrabbit 2. Συνολικά έχει 5 επίπεδα, με 5-6 μικρές πίστες το καθένα. Αν εξασκηθείτε λίγο στις πρώτες πίστες, τότε η συνέχεια θα αποδειχτεί παιχνιδάκι. Η μόνη δυσκολία που ίσως αντιμετωπίσετε είναι ενάντια στους κακούς κάθε επιπέδου. Αλλά όπως όλοι γνωρίζετε (αν όχι, μάθετέ το), κάθε κακός σε platform game υπόκειται στη χρήση κάποιου συστήματος και, μόλις αυτό εντοπιστεί, η εξόντωσή του γίνεται πανεύκολη. Ετσι, θα τερματίσετε το παιχνίδι πολύ σύντομα και θα το αποθηκεύσετε στην ντουλάπα σας, για να το βγάλετε μόλις έρθουν τα μικρά ξαδερφάκια σας. PC

ΤΑ ΚΑΚΑ ΑΦΕΝΤΙΚΑ



Ο "Χελώνας" είναι ο πρώτος υποτακτικός του Devan. Διαλύστε τον, για να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα.



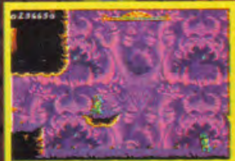
Ο δειλός Devan φοβάται να σας αντιμετωπίσει και χρησιμοποιεί έναν τενεκέ με δύο πόδια.



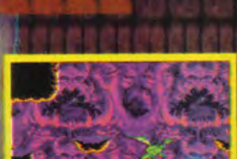
Ο "Δέντρος" με τις σιδερόμπαλες.



Η κλασική φιγούρα κακού σε platform game: ένα ιπτάμενο σκάφος με μία αλυσίδα.



Πρόσωπο με πρόσωπο με τον Devan, τον τύπο που θέλει να φτιάξει έναν κόσμο χωρίς λαγούς (ασχολίες που έχει ο κόσμος...).



Κι εκεί που λέτε: "γιάχου! τον σκότωσα!"... ο Devan αλλάζει μορφή και γίνεται ένας γιγαντιαίος, φτερωτός δράκος.

ROLE PLAYING GAME

Ultima COLLECTION

Μία από τις καλύτερες συλλογές παιχνιδιών που μπορείτε να βρείτε. Το να έχετε σε ένα πακέτο, και μάλιστα σε ένα CD, ΟΛΑ τα Ultima που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα είναι μία καθόλου απλή υπόθεση. Μάλλον πρόκειται για ένα μικρό θαύμα του περίφημου Richard Garriott.
Greetings, Illustrius Adventurer, and welcome once more to Britannia!





του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Στην Αμερική υπάρχουν δύο εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων ψυχαγωγικού χαρακτήρα που ενσαρκώνουν πλήρως το αμερικανικό όνειρο και όχι μόνο:

Η μία είναι προφανώς η Sierra (την δημιούργησε η Roberta Williams μαζί με τον άντρα της Ken στην κουζίνα του σπιτιού τους), που καθιέρωσε τα λεγόμενα 3D graphics adventures.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

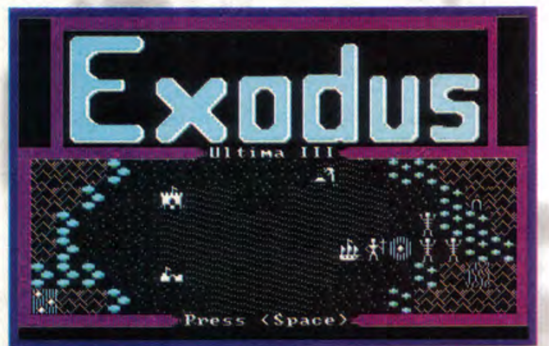
Η άλλη είναι η Origin (την δημιούργησε ο Richard Garriott στο γκαράζ του πατρικού σπιτιού του), που συνέβαλε όσο λίγες στην καθιέρωση και την εξάπλωση των RPGs και μάλιστα αυτών όπου ο χρήστης έχει θέα από πάνω.

Για μεγάλο διάστημα η μοίρα των δύο εταιριών ήταν κοινή, αν και οι σχέσεις τους πέρασαν από έντονα ανταγωνιστικές φάσεις, καθώς διεκδικούσαν και οι δύο (η καθεμία για τον εαυτό της, φυσικά) τον τίτλο του κορυφαίου software house της Αμερικής.



Δεν ξέρω σε πόσους από εσάς είναι γνωστό ότι ο Richard Garriott κυκλοφόρησε τα πρώτα παιχνίδια του κάτω από το label της Sierra. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά...

Η ιστορία του ξεκινά πίσω στο μακρινό 1979, όταν έφτιαξε το πρώτο του παιχνίδι, το Akalabeth. Το παιχνίδι ύστερα από πολλές περιπέτειες βρήκε το δρόμο του στην αγορά και πούλησε περισσότερα από 30.000 αντίτυπα, νούμερο εξωπραγματικό για τα δεδομένα της εποχής!



Εντούτοις δεν είχε την πρωτοκαθεδρία. Το 1978 ο Robert Clardy κυκλοφόρησε το Dungeon Campaign με low-resolution γραφικά, ενώ στη Νέα Υόρκη το πρώτο Wizardry φτιάχτηκε το 1977, έστω κι αν τελικά κυκλοφόρησε ευρέως μόλις το 1981.

Γύρω στο 1980 κυκλοφορεί το πρώτο Ultima, που έγραψε εξ ολοκλήρου ο Garriott μαζί με έναν φίλο του και το οποίο πούλησε περί τα 50.000 αντίτυπα! Οταν η εταιρία που κυκλοφόρησε τα δύο πρώτα προγράμματά του, η California Pacific, έκλεισε, αυτός απευθύνθηκε στη Sierra. Ετσι κυκλοφόρησε το Ultima 2, που κέρδισε το δεύτερο βραβείο από την Ενωση Αμερικανών Παραγωγών. Ενώ ετοιμαζόταν να υπογράψει το νέο συμβόλαιό του με τη Sierra για το Ultima 3, ο αδελφός του τού συνέστησε να ξεκινήσει δική του εταιρία. Ετσι γεννήθηκε η ORIGIN Systems, με έναν υπάλληλο για να κάνει τη συσκευασία και έδρα το γκαράζ του πατρικού σπιτιού του!

Αυτό που ελάχιστοι χρήστες ξέρουν είναι ότι ο περιβόητος Lord British σκοτώθηκε για πρώτη φορά κατά την περίοδο του Ultima 3, το οποίο αποτέλεσε ένα μεγάλο τεχνολογικό άλμα σε σχέση με το δεύτερο της σειράς.



Ο Lord British ήταν αθάνατος μέσα στο κάστρο του χάρη σε ειδικές ρουτίνες του προγράμματος. Μια ομάδα χρηστών, όμως, κατάφερε το εξής τρομερό: Εβαλαν μία ομάδα από adventurers μέσα στο κάστρο και ο Lord British άρχισε να τους καταδιώκει. Σιγά-σιγά οδήγησαν την ομάδα έξω από το κάστρο και, προς μεγάλη έκπληξή τους, ο Lord British τους ακολούθησε (εκεί ήταν και το λάθος του Garriott). Μόλις λοιπόν έβγαλαν τον Lord British έξω από το κάστρο, του έριξαν με κανόνι (!) από ένα πλοίο που είχαν φέρει στο λιμάνι και τον σκότωσαν! Αυτό θα πει φαντασία στην πράξη.

Το θέμα πήρε μεγάλες διαστάσεις. Το περίφημο περιοδικό του χώρου, το "QuestBusters", προκήρυξε ειδικό διαγωνισμό για όποιον καταφέρει να σκοτώσει ξανά τον Lord British. Αλλά κανείς δεν κατάφερε τίποτα. Δυστυ-



χώς αυτό το θρυλικό περιοδικό έκλεισε πριν από περίπου δύο χρόνια, έτσι δεν πρόλαβε να "δει" το θάνατο του Lord British για δεύτερη φορά στην ιστορία, στο Ultima On-Line.

Το Ultima 4 αποτελεί τη μεγάλη στροφή στην καριέρα του Garriott και από πολλούς θεωρείται το καλύτερο όλης της σειράς. Το παιχνίδι κέρδισε πλήθος διακρίσεων και τελικά ψηφίστηκε ως το καλύτερο παιχνίδι του 1985.

Το Ultima 5 κυκλοφόρησε το 1988 και συνοδεύτηκε από μία πράγματι εξαιρετική ιστορία, σχετικά με το πώς κατά τη διάρκεια ενός συνεχούς 14ωρου play-testing ο Garriott έβαλε στοίχημα με έναν φίλο του για το ποιος θα τελειώσει πρώτος το παιχνίδι - και τελικά έχασε! Ο φίλος του, ο Miles, πήρε τον τίτλο του πρώτου παίκτη στην ιστορία που κατάφερε να τε-



λειώσει ένα Ultima πριν από τον Richard Garriott. Φυσικά και αυτό το Ultima ανακηρύχτηκε παιχνίδι της χρονιάς.

Ακολούθησε το Ultima 6, που έφερε επανάσταση στο χώρο με τα νέα 3D γραφικά και την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή του.

Μετά ήρθαν το Ultima 7 και το Ultima 8, που είναι ΤΟΣΟ ΤΕΛΕΙΟ στον τομέα των γραφικών, ώστε ακόμη και σήμερα μπορεί να το παίξει οποιοσδήποτε ΧΩΡΙΣ ΚΑΝΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ. Συναγωνίζεται άνετα οποιαδήποτε τελευταία παραγωγή.

Τέλος, η Origin έκανε το μεγάλο άλμα. Κυκλοφόρησε το Ultima On-Line πριν από το αναμενόμενο Ultima 9 και προκάλεσε σάλο στο χώρο. Τώρα όλοι τρέχουν να την ακολουθήσουν, ο ένας μετά τον άλλο. Ακόμη κι αυτή η Microsoft ανακοινώνει νέα on-line RPGs. Η δόξα όμως πολύ δύσκολα θα φύγει από την Origin, καθώς ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το ULTIMA ON-LINE GOLD, που θα περιέχει ΟΛΕΣ τις αλλαγές που έγιναν τον τελευταίο χρόνο στο Ultima On-Line, με τις οποίες νομίζεις ότι πρόκειται για άλλο παιχνίδι.





Η Origin δεν μπορούσε φυσικά να κάθεται να βλέπει την Interplay να κυκλοφορεί τη μία συλλογή με παιχνίδια RPGs μετά την άλλη. Ετσι πολύ απλά δημιούργησε τη δική της συλλογή, στην οποία έβαλε τα εξής:

ULTIMA 1: THE FIRST AGE OF DARKESS
ULTIMA 2: THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS
ULTIMA 3: EXODUS
ULTIMA 4: QUEST OF THE AVATAR
ULTIMA 5: WARRIORS OF DESTINY
ULTIMA 6: THE FALSE PROPHET
ULTIMA 7: THE BLACK GATE
ULTIMA 7 (Part 2): SERPENT ISLE
ULTIMA 8: PAGAN
AKALABETH

Το τελευταίο είναι το πρώτο παιχνίδι που δημιούργησε ο Garriott και από τότε δεν είχε κυκλοφορήσει ποτέ ξανά ως τώρα.

Το ιδιόμορφο με τα παιχνίδια αυτά είναι ότι τα μεν έξι πρώτα της σειράς μπορούν να παιχτούν και κάτω από Windows 95, τα Ultima 7 & 8 όμως μπορούν να παιχτούν ΜΟΝΟ κάτω από DOS και μάλιστα με καθαρή XMS μνήμη, δηλαδή δεν πρέπει να φορτώνονται καθόλου οι drivers EMM386.EXE και HIMEM.SYS.

Τα παιχνίδια θα σας προσφέρουν αμέτρητες ώρες διασκέδασης και θα σας συνοδεύσουν στο μοναδικό κόσμο της Britannia.

Σημειώστε ότι το CD περιέχει και μία εξαιρετική συνέντευξη με τον Richard... χμ... με τον Lord British ήθελα να πω.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ORIGIN

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486 DX στα 33 MHz, 4MB RAM, DOS 5.0 και άνω, 4x CD-ROM drive, 256χρωμη VGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου με DOS drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 90MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

Castrol HONDA

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

Κι ενώ οι πλέον αδικημένοι gamers ήταν μέχρι πρότινος οι φίλοι των δύο τροχών, η κυκλοφορία μιας σειράς νέων τίτλων με ανάλογο θέμα άλλαξε τα συναισθήματά τους. Φαίνεται πως, έστω και καθυστερημένα, αρχίζουν να τυγχάνουν της προσοχής που τους αξίζει, και το Castrol Honda το αποδεικνύει περίτρανα...

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr





Οι αναμετρήσεις με υψηλές ταχύτητες χαρίζουν μοναδικό θέαμα.

Μέχρι τώρα οι ομολογουμένως λιγοστοί τίτλοι που έχουν κυκλοφορήσει και αφορούν σε αγώνες με μηχανές προσεγγίζουν το συγκεκριμένο θέμα με ανάλαφρη διάθεση, δίνοντας προτεραιότητα στη διασκέδαση και αφήνοντας σε δεύτερη μοίρα το ρεαλισμό. Η Intense Entertainment όμως, θέλοντας να πρωτοτυπήσει ή ίσως να προσφέρει αυτό που έλειπε από την αγορά, κυκλοφόρησε το Castrol Honda Superbike World Champions. Το εν λόγω παιχνίδι δεν είναι τίποτα άλλο παρά μια προσπάθεια να βιώσει ο παίκτης όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερα τις έντονες συγκινήσεις που προσφέρει η οδήγηση ενός δίτροχου θαύματος της Honda, που ακούει στο κωδικό όνομα RC45.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTENSE ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90 με 3D κάρτα ή P133 χωρίς, 16MB RAM, Win 95, 32MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ
"Πλαίσιο", Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Σε γραφικό επίπεδο, το Castrol Honda "πλασάρεται" εύκολα στην κορυφή. Ο μόνος τίτλος που δείχνει ικανός να του αμφισβητήσει τα πρωτεία είναι το Redline Racer της Ubisoft. Παρέχοντας υποστήριξη για επιταχυντές τρισδιάστατων γραφικών αλλά και άψογη σχεδίαση διαδρομών και μηχανών, το παιχνίδι φαντάζει ιδιαίτερα ελκυστικό. Οι δέκα πίστες που διαθέτει συνολικά θα ικανοποιήσουν όλα τα γούστα. Οι αγώνες διεξάγονται σε πίστες ειδικά κατασκευασμένες για αυτό το σκοπό, όπως επίσης σε διαδρομές ομολογουμένως ιδιαίτερα απαιτητικές, οι οποίες βρίσκονται σε διάφορες γεωγραφικές ζώνες. Δύο από αυτές μάλιστα αποτελούν ευχάριστη έκπληξη, αφού βρίσκονται στην Ελλάδα.

Η γραφική λεπτομέρεια είναι μεγάλη και μας επιτρέπει να θαυμάσουμε τον περιβάλλοντα χώρο των διαδρομών, που συνήθως είναι κατάφυτος και γεμάτος αξιοθέατα. Βέβαια εδώ πρόκειται για αγώνες ταχύτητας και όχι για κάποια τουριστική περιήγηση, κάτι που θα πρέπει να θυμάστε πάντα, γιατί η οδήγηση αυτού του τύπου είναι ιδιαίτερα απαιτητική και δεν επιτρέπει στιγμές χαλάρωσης.

Οι μηχανές δείχνουν πανέμορφες και η ρεαλιστική σχεδίασή τους εντυπωσιάζει. Οπως εντυπωσιάζουν επίσης οι κινήσεις των αναβατών, καθώς καταβάλλουν τεράστια προσπάθεια για να ελέγξουν τα μηχανοκίνητα τέρατα. Ετσι, τους παρακολουθούμε καθώς πλαγιάζουν στις κλειστές στροφές έχοντας γίνει ένα με τη μηχανή ή όταν αλλάζουν νευρικά ταχύτητες, προσφέροντας πειστικά στιγμιότυπα. Ολα αυτά βέβαια από το διαθέσιμο



Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού.





Σε γραφικό επίπεδο το Castrol Honda διεκδικεί τα πρωτεία.



Ενα εντυπωσιακά ρεαλιστικό αγωνιστικό στιγμιότυπο.

replay στο τέλος του αγώνα. Μόνη παραφωνία οι πτώσεις, που δυστυχώς δεν είναι όσο θεαματικές θα έπρεπε.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Ισως η πρώτη σας επαφή με το παιχνίδι να σας απογοητεύσει. Η αυξημένη δυσκολία του είναι ο βασικός λόγος για τον οποίο θα συμβεί αυτό. Αν όμως ασχοληθείτε εκτεταμένα μαζί του και καταφέρετε να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του, τότε θα ανακαλύψετε και τη γοητεία του. Πράγματι, οι αγώνες μπορούν να γίνουν συγκλονιστικοί και η απόλαυση να φτάσει στα ύψη. Οι τρομεροί χρόνοι επιτάχυνσης αλλά και επιβράδυνσης δημιουργούν μια πρωτόγνωρη αίσθηση και, σε συνδυασμό με τη ρεαλιστική συμπεριφορά της μηχανής, προσφέρουν μοναδικές στιγμές. Αρκεί να πατήσετε λίγο το γκάζι, καθώς έχετε πλαγιάσει τη μηχανή για να πάρετε μια κλειστή στροφή, και θα καταλάβετε τι εννοώ. Οι αντίπαλοι είναι πολύ ανταγωνιστικοί και δείχνουν αλάνθαστοι, κάτι που σημαίνει πως θα πρέπει να οδηγείτε στο όριο για να επικρατήσετε. Αυτό κάνει ακόμα πιο προκλητικό τον τίτλο.

Η γενικότερη αίσθηση είναι πολύ καλή και ίσως αγγίζει τις προσδοκίες της κατασκευάστριας εταιρίας. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως δεν υπάρχουν προβλήματα, αφού εξ ορισμού η πιστή εξομοίωση μιας μηχανής είναι πολύ δύσκολη και λεπτή υπόθεση. Για παράδειγμα, ο χειρισμός δεν είναι ο ιδανικότερος και φυσικά το πληκτρολόγιο δεν προσφέρεται για αλάνθαστη οδήγηση και υψηλές επιδόσεις. Κάποιες φορές, πάλι, δημιουργείται η εντύπωση πως δεν οδηγούμε μηχανή αλλά ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο με γερά κρατήματα. Ισως όμως όλα αυτά να φαντάζουν λεπτομέρειες, με δεδομένο το ότι δεν είχαμε ποτέ τη δυνατότητα να οδηγήσουμε μια τέτοια μηχανή, ώστε να γνωρίζουμε τα ακριβή συναισθήματα που νιώθει ο οδηγός της.



Ακόμα ένας σκληρός αγώνας βρίσκεται σε εξέλιξη.



Συνωστισμός και αγωνία στην εκκίνηση για ένα πλασάρισμα στις πρώτες θέσεις.

Πάντως το σημαντικότερο πρόβλημα φαίνεται να είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού. Πράγματι, ακόμα και με 3Dfx κάρτα το παιχνίδι δεν καταφέρνει να κινηθεί εντελώς ομαλά, παρουσιάζοντας κοψίματα στην κίνησή του. Ισως αυτό να οφείλεται σε κακό προγραμματισμό, αφού και το Redline Racer διέθετε άψογα γραφικά, παρέμενε όμως εκρηκτικά γρήγορο.

ΕΝΑΣ ΑΞΙΟΠΡΟΣΕΚΤΟΣ ΤΙΤΛΟΣ

Τελικά το Castrol Honda κατάφερε να κερδίσει κάποια θέση στις προτιμήσεις μας, έστω κι αν προσπαθήσαμε αρκετά για να εξοικειωθούμε μαζί του. Αν λοιπόν αναζητάτε κάτι περισσότερο από μια arcade προσέγγιση των αγώνων με μηχανές, αυτό το παιχνίδι είναι σε θέση να σας το προσφέρει - έστω κι αν απέχει αρκετά από το τέλειο. Παρά τις όποιες αδυναμίες του, προσεγγίζει με μοναδικό τρόπο τους φίλους των δύο τροχών και υπόσχεται να τους χαρίσει μια αληθοφανή αγωνιστική εμπειρία δίχως προηγούμενο. PC



Η φωτορεαλιστική απόδοση του ουρανού σε αυτό το στιγμιότυπο εντυπωσιάζει.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

82



Μια ενδιαφέρουσα νέα πρόταση στον πολύπαθο χώρο των αγώνων με μηχανές.

Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΗΣ RC45

Κατασκευαστής: Honda
Μοντέλο: RC45
Ομάδα: Castrol Honda Superbike Team Louth, Lincolnshire
Μέγ. Ταχύτητα: 187 mph
Επιτάχυνση: 0-60 mph σε 3,1 sec
0-100 mph σε 4,9 sec
Επιβράδυνση: 60-0 σε 1,9 sec
100-0 σε 3,3 sec

REVIEWS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

MORTAL KOMBAT 4

Του Πέτρου Κοτλίδα

Τα γράμματα έσβησαν σιγά-σιγά από την οθόνη και η αυλαία άνοιξε. Οικοδεσπότης της περιπέτειάς μας αυτής είναι ο θεός του κεραυνού, που με το ξύλινο σφυρί του χτύπησε το γκονγκ και σήμανε την αρχή της θανάσιμης μάχης.

Η ιστορία του Mortal Kombat 4 επικεντρώνεται στο γνωστό θεό του κεραυνού Raiden και σε μια κακή θεότητα ονόματι Shinnok.

Πριν από πολλά χρόνια (προτού καν αρχίσει η ιστορία του MK 1), ο Raiden ξεκίνησε έναν αιματηρό πόλεμο με τα βασίλεια του Shinnok. Αφού πολλοί λαοί εξαφανίστηκαν κατά τη μάχη, νίκησε ο θεός του κεραυνού και εξόρισε τον Shinnok στο Netherealm. Ωστόσο μετά την ήττα του Shao Kahn ο Shinnok δραπέτευσε και οργάνωσε έναν σατανικό στρατό για να εκδικηθεί τον Raiden και να πάρει στη συνέχεια τον έλεγχο της Γης. Είναι τώρα στο χέρι του Raiden και της ομάδας που έχει καταρτίσει να βάλουν ένα τέλος στα σχέδια του Shinnok.

Οι χρήστες που μεγάλωσαν με τη σειρά του MK μπορούν να διαλέξουν ανάμεσα σε 15 παίκτες μεταξύ των οποίων οι αγαπημένοι τους (Scorpion, Subzero, Liu Kang, Johnny Cage, Raiden,



Sonya, Reptile, Jax) καθώς και άλλοι 7 νέοι χαρακτήρες (Shinnok, Reiko, Quan Chi, Tanya, Fujin, Kai, Jarek).

Στο MK4 παλεύετε ένας εναντίον ενός ή σε team battle και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι και όπλα για να νικήσετε τον αντίπαλό σας!

Το παιχνίδι διαφέρει πάρα πολύ από τα προηγούμενα και συνηθισμένα 2D Mortal Kombat. Κάθε χαρακτήρας αποτελείται από 3.000 πολύγωνα! Το παιχνίδι και γενικώς το στιλ έχει αλλάξει τελείως και γι' αυτόν το λόγο αποχαιρετίστε το 2D περιβάλλον. Παίζετε μέσα σε ένα πλήρως εξοπλισμένο 3D περιβάλλον (!) με βράγχια και κρανία (αν και η κίνηση του παίκτη θυμίζει 2D).

Οσον αφορά στον ήχο το παιχνίδι περιέχει τρομερούς συνδυασμούς, ενώ κάθε φορά που παίζετε ανακαλύπτετε και κάτι καινούριο. Τη μια στιγμή, για παράδειγμα, ακούτε τα κόκαλα του παίκτη σας να τρίζουν και την άλλη το σαρκαστικό γέλιο και τις περίεργες φωνές των αντιπάλων σας!

Εχουν προστεθεί νέες πίστες (συμπεριλαμβάνονται πάντως και μερικές παλιές) με γραφικά που κόβουν την ανάσα. Ακόμη υπάρχουν επιπλέον κινήσεις όπως το bone breakers (το οποίο εκτελείται πατώντας "μπροστά" και LK και σας επιτρέπει να συντρίψετε τα κόκαλα των αντιπάλων με μια κίνηση που θα τους ταπεινώσει). Περιλαμβάνονται επίσης δύο μικρά "κολπάκια" στο σύστημα κίνησης που σας επιτρέπουν να υποχωρήσετε στο φόντο ή να προχωρήσετε σε πρώτο πλάνο για να αποφύγετε τυχόν επιθέσεις του αντιπάλου σας, δηλαδή πλήρης 3D κίνηση του παίκτη σας!



Το πιο πρωτότυπο όμως χαρακτηριστικό στο νέο Mortal Kombat είναι το καινούριο σύστημα όπλων! Κάθε πολεμιστής έχει στη διάθεσή του ένα θανατηφόρο όπλο που μπορεί να το χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια της μάχης. Ακόμα, αν ο εχθρός σάς



χτυπήσει και το όπλο σας πέσει στο έδαφος, τότε μπορείτε να το σηκώσετε πηγαίνοντας ακριβώς από πάνω του και πατώντας "κάτω" και RN.

Επιπλέον σε διάφορες πίστες υπάρχουν αντικείμενα τα οποία έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε στον αντίπαλό σας ανά πάσα στιγμή μέσα στη μάχη (κρανία και διάφορα βράγχια).

Ενα ακόμα καλό χαρακτηριστικό του MK4 είναι ότι υπάρχουν κοινά hit combos, τα οποία μπορεί να εκτελέσει κάθε παίχτης! Μεγάλη βελτίωση παρουσιάζουν και οι Fatalities, ενώ προστέθηκε και μια νέα, ονόματι Prison Stage, Fatality!

Ταυτόχρονα παραμένουν τα ίδια ως προς την οθόνη Versus καθώς μπορείτε να βάλετε έναν ορισμένο κωδικό για να σας διευκολύνει στις μάχες π.χ. 111 111 - ένα όπλο πέφτει από τον ουρανό!

Γι' αυτόν το λόγο, αν είστε αποφασισμένοι να "ταΐσετε" κάποιο beat' em up παιχνίδι φέτος (κάτι που το έχετε κάνει ήδη!), αυτό πρέπει να είναι οπωσδήποτε το νέο Mortal Kombat 4. Είναι αρκετά εθιστικό, αιμοβόρο και διασκεδαστικό!

TOTAL ANNIHILATION - THE CORE CONTINGENCY

Του Τίμμυ Γκαντή

Μετά τη μεγάλη επιτυχία του Total Annihilation, η Cavedog Entertainment επανέρχεται δριμύτερη με το πρώτο expansion set για το γνωστό strategy, το Core Contingency.

Αυτό που ξεκίνησε ως σύγκρουση για τη μεταφορά της ανθρώπινης λογικής σε μηχανήματα κατέληξε σε πόλεμο που κατέστρεψε χιλιάδες πολιτισμούς. Οι Core και οι Arm έχουν σχεδόν εξαντλήσει τα αποθέματα μεταλλεύματος και ενέργειας του Γαλαξία στην προσπάθειά τους για κυριαρχία. Διάλεξε λοιπόν το στρατό σου και φρόντισε να επικρατήσεις...

Από το αρχικό menu μπορούμε να διαλέξουμε Single, για να παίξουμε ένα από τα διαθέσιμα campaigns, ή Skirmish αποστολές, Multi για φοβερά παιχνίδια στο Δίκτυο, Intro για να ξαναδούμε την εισαγωγή και Exit για ευνόητους λόγους. Το Core Contingency εγκαθιστά στον υπολογιστή μας άλλα τρία campaigns, δύο με τους Arm και ένα με τους Core. Αυτό των Core παίζεται εξ ολοκλήρου στη θάλασσα με υποβρύχιες βάσεις. Σημειωτέον δε πως το επίπεδο δυσκολίας είναι πολύ αυξημένο, ακόμα και στο Easy mode. Το ένα campaign των Arm είναι παρόμοιο με αυτό των Core, ενώ και εδώ ισχύουν τα ίδια. Το τρίτο campaign των Arm λέγεται Krogoth Invaders και συνιστάται μόνο στους πολύ προχωρημένους παίκτες.

Οσον αφορά στα Skirmish, έχουν προστεθεί 75 καινούρια units (μέσα σε αυτά και spy Kbots), 50 καινούριοι χάρτες, 6 νέοι κόσμοι και ορισμένες μικροδιαφορές στο χειρισμό.

Η game screen καταλαμβάνει τα 3/4 της συνολικής οθόνης. Στο επάνω μέρος βλέπουμε τα resources που έχουμε στη διάθεσή μας, κάτω εμφανίζεται η ενέργεια των units ή structures που έχουμε επιλέξει, ενώ αριστερά υπάρχει ο mini map (πολύ χρήσιμος), καθώς και οι εντολές που μπορούμε



να δώσουμε, είτε στρατιωτικές είτε κατασκευαστικές. Το παιχνίδι διαθέτει ειδικό setting για όσους χρησιμοποιούν το ποντίκι με το αριστερό χέρι.

Τα γραφικά φτάνουν σε αρκετά υψηλά επίπεδα, καθώς η σχεδίαση των ρομπότ είναι προσεγμένη και η κίνησή τους αληθοφανής, ενώ όλες οι αποχρώσεις χαρακτηρίζονται τέλειες. Για να τα δείτε όμως όλα



αυτά, θα χρειαστείτε μια δυνατή κάρτα γραφικών, με τουλάχιστον 4 MB. Οι κάτοχοι 3Dfx καρτών θα απολαύσουν υπέροχες στιγμές με το παιχνίδι, αλλά και αυτοί που έχουν απλά μια SVGA δεν θα μείνουν απογοητευμένοι.

Ο ήχος είναι το μόνο σημείο όπου το παιχνίδι μάς τα χαλάει, αφού δεν έχει μεγάλη ποικιλία μουσικής, ενώ όλα τα units λένε σχεδόν πάντα τις ίδιες φράσεις. Ετσι, το παιχνίδι καταντά βαρετό από ένα σημείο και μετά.

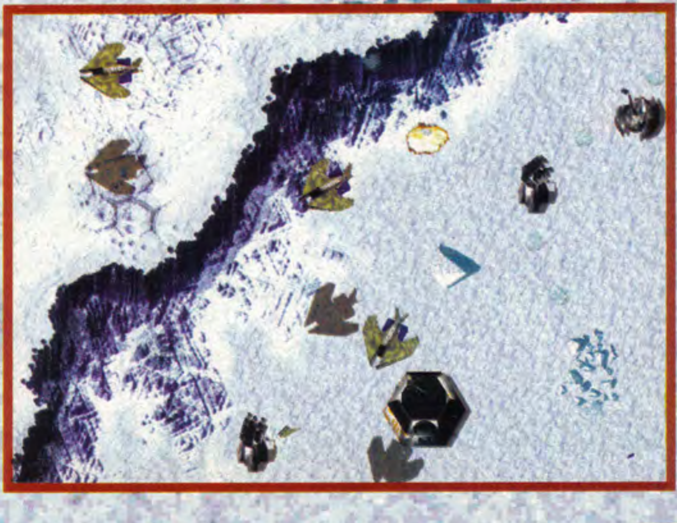
Το Core Contingency διαθέτει αρκετά αναπτυγμένες multiplayer δυνατότητες. Υποστηρίζει παιχνίδια με σειριακή σύνδεση, μέσω δικτύου IPX, modem και Internet.

Τέλος, οι προγραμματιστές έχουν ενσωματώσει στο CD τον mission/map/unit editor που χρησιμοποίησαν και οι ίδιοι για την κατασκευή του παιχνιδιού. Σημειωτέον πως μπορείτε να παίξετε τους χάρτες που έχετε φτιάξει μόνοι σας σε multiplayer games.

Αν είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο ο ήχος και η εισαγωγή, που είναι ελλιπής, τότε το παιχνίδι θα έπαιρνε άριστα. Το site της εταιρίας βρίσκεται στη διεύθυνση www.cavedog.com.

PC





VERTIGO

MULTIMEDIA & CD-ROM

Racing Games



Redline Racer



MicroSoft Precision Racing



Ultimate Race PRO



VR Sports PowerBoat Racing



International Rally Championship

Major Releases this month



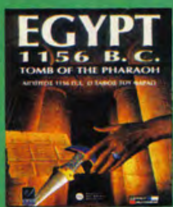
STARCRAFT

Η επόμενη γενιά των Real Time παιχνιδιών στρατηγικής είναι εδώ με τον απόλυτο εκπρόσωπό της, το Starcraft. Ως αρχηγός του είδους σας, πρέπει να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πλουτοπαραγωγικές πηγές που χρειάζονται προκειμένου να εκπαιδεύσετε και να επεκτείνετε την αυτοκρατορία και τον στρατό σας και να αντιμετωπίσετε τις φυλές που επιβουλεύονται την κυριαρχία σας.



World Cup 98

Ζήστε τη μοναδική εμπειρία του παγκοσμίου κυπέλου μέσα από το World Cup 98. Όλοι οι παίκτες, οι ομάδες και τα γήπεδα, που έχουν την ευκαιρία να δοξαστούν στον τελικό του World Cup. Με ιστορικό των ομάδων και λεπτομερείς στατιστικές του World Cup και Διεθνών Αγώνων. Με εκπληκτικά γραφικά και κίνηση, πολλές νέες κινήσεις και gameplay που θα σας καθηλώσει...!!!



EGYPT 1156 B.C. Tomb of the Pharaoh

Ταξιδέψτε στο παρελθόν και ενσαρκώστε έναν Αιγύπτιο που κατοικεί στις Θήβες την εποχή της βασιλείας του Ραμσή του 3ου. Αυτό το πολιτιστικό παιχνίδι θα σας βυθίσει στην καρδιά μιας απίστευτης περιπέτειας. Ο πατέρας σας έχει κατηγορηθεί για φόνο και εσείς είστε ο μόνος που μπορεί να τον σώσει από βέβαιο θάνατο.



Black Dahlia by Take Two Interactive

Το Black Dahlia, ένα από τα καλύτερα 3D graphic adventure games που έχουν γίνει ποτέ, πραγματικά θα σας συναρπάσει. Αποστολή σας να ανακαλύψετε ένα μανιακό δολοφόνο στην Αμερική, στις αρχές του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου. Απολαύστε μια εκπληκτική ιστορία εμπνευσμένη από πραγματικά γεγονότα και τα μοναδικά γραφικά, και λύστε πάνω από 60 διαφορετικούς γρίφους.



Tex Murphy OVERSEER

Ο Tex Murphy επιστρέφει στη συνέχεια των Under a Killing Moon και Pandora Directive. Η υπόθεση τοποθετείται χρονικά πρίν από το Pandora Directive, ενώ ο Murphy στο Overseer καλείται να εξιχνιάσει την υποτηθέμενη αυτοκτονία του πατερα του. Ένα παιχνίδι με δαιδαλώδη πλοκή, τέλεια γραφικά, video, μουσική και ηχητικά εφφέ, σε cd-rom αλλά και DVD.

General Interest Titles



Τηλεφωνικός Κατάλογος ΟΤΕ Α' Εξάμηνο 1998



Χρυσός Οδηγός ΟΤΕ Α' Εξάμηνο 1998



Master Photos 50,000 (with book)



Master Clips 202,000 (with book)

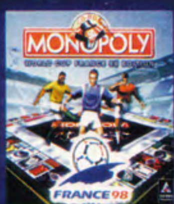


50,000 Clipart Image Collection (with book)

Various Games



Might and Magic VI



Monopoly France 98



LULA



Ultimate Soccer Manager 98



Forsaken



World League Basketball

HINTS & TIPS

Το καλοκαίρι τελείωσε και είμαστε πλέον όλοι έτοιμοι να επιστρέψουμε στις καθημερινές συνήθειές μας: παιχνίδια, παιχνίδια και... παιχνίδια. Βέβαια σε αυτή την ευγενή απασχόληση το "PC Master" και η στήλη "Hints'n'Tips" θα είναι, όπως πάντα, οι πολύτιμοι βοηθοί σας. Διαβάστε λοιπόν τις σελίδες που ακολουθούν, για να μάθετε πολύτιμα κόλπα και σωτήριες συμβουλές για όλα τα παιχνίδια που σας έχουν πονοκεφαλιάσει. Επίσης, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε είτε στέλνοντας ένα γράμμα στο περιοδικό είτε μέσω e-mail (abyss@compulink.gr), για να μοιραστείτε μαζί μας τα δικά σας διαβολικά τεχνάσματα ή τις απεγνωσμένες εκκλήσεις σας για βοήθεια. Πάμε λοιπόν...

του Σπύρου Παράσχη

INCOMING

Τα τρισδιάστατα shoot'em up γίνονται ολοένα εντυπωσιακότερα και το Incoming είναι ένα από τα αντιπροσωπευτικότερα δείγματά τους. Οσο όμως εσείς χαζεύετε τα τεράστια mother-ships, αυτά είναι απασχολημένα με το να σας πυροβολούν αλύπητα. Για να πάρετε το πάνω χέρι, κατά τη διάρκεια της μάχης πατήστε το Shift και γράψτε ένα από τα ακόλουθα cheats:

SOLIDASAROCK: Το God mode του παιχνιδιού.
INVULNERABILITY: Γίνεστε άτρωτοι.
HAVEALL: Απειρες ζωές και όπλα.
INFINITELIVES: Απειρες ζωές.
SUPERDAISY: Οι εχθροί σας καταστρέφονται με μόνο μία εύστοχη βολή.
SUPERSHOOT: Το ίδιο με το προηγούμενο.
WIREWAITING: Απενεργοποίηση των textures των γραφικών.
WHATSTHEPOINT: Μετατροπή των γραφικών σε κουκκίδες.
FLATBROKE: Απενεργοποίηση της σκίασης των επιφανειών.
OLDMACDONALD: Προστασία των αγρών από... ιπτάμενες αγελάδες.
FLYMETOTHEMOON: Μάχες στο φεγγάρι.

Ενα άλλο κολπάκι που μπορείτε να εφαρμόσετε στο Incoming είναι να γράψετε στην πρώτη οθόνη επιλογών "numberonedacrestreet", οπότε θα εμφανιστεί μία οθόνη επιλογής cheats.



Armored Fist 2

ARMORED FIST 2

Αν σας ενδιαφέρουν οι στρατηγικές μάχες με tanks, τότε το Armored Fist 2 είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε.

Οσο εξοπλισμένοι και να είστε όμως, οι αντίπαλοι δεν αστειεύονται. Για να κάνετε τη ζωή σας ευκολότερη, δεν έχετε παρά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε το πλήκτρο Backspace και να γράψετε "KYLE" (χωρίς τα εισαγωγικά), για να γεμίσετε τα όπλα σας, να φουλάρετε το ντεπόζιτό σας με καύσιμα και να εξαφανίσετε τις ζημιές που έχετε υποστεί. Να 'ταν έτσι αποτελεσματικά και τα φαναρτζίδικα...

CRUSADER: NO REGRET

Μπορεί να είναι αρκετά παλιό πλέον, αλλά το Crusader: No Regret είναι ένα από τα καλύτερα ισομετρικά shoot'em up που έχουν βγει για PC. Ο αναγνώστης του περιοδικού Κώστας Καλλιανιώτης μας έστειλε μερικά χρήσιμα cheats.

Για να ενεργοποιηθούν τα cheats, ενώ παίζετε το παιχνίδι γράψτε loosecannon16 και κάποιον από τους ακόλουθους συνδυασμούς:

Ctrl + F10: Γίνεστε αόρατος.
F10: Παίρνετε όλα τα όπλα, γεμίζει η ενέργειά σας και

Incoming





παίρνετε όλα τα αντικείμενα (όχι όμως και τα κλειδιά).

Ctrl + V: Πληροφορίες για την έκδοση του παιχνιδιού.

Warp + X: Πηγαίνετε στην πίστα Χ (αντί για Χ βάλτε τον αριθμό της πίστας).

BALLS OF STEEL

Μπάλες από μέταλλο, λοιπόν. Πρόκειται βέβαια για ακόμα ένα φλιπεράκι (τι περιμένατε δηλαδή), το οποίο, αν και δεν φτάνει στο επίπεδο των κορυφαίων Timeshock και Addiction Pinball, τα πλησιάζει αρκετά. Αν οι ικανότητές σας στον υπολογισμό των χτυπημάτων δεν είναι αρκετές για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού, μπορείτε πάντα να δοκιμάσετε και τον πλάγιο δρόμο. Πατήστε λοιπόν το πλήκτρο Print Screen και γράψτε ένα από τα ακόλουθα cheat codes:

couch potato: Ενεργοποίηση των video modes

freakshow: Αναμμα της extra ball

nerfgun: Ενεργοποίηση του super cannon

popcorn: Ενεργοποίηση των super pops

roach motel: Ενεργοποίηση του crawler attack

t-minus 2: Ενεργοποίηση του bug hunt

t-minus 3: Ενεργοποίηση του guard duty

t-minus 4: Ενεργοποίηση του xenophobia

t-minus 5: Ενεργοποίηση του meteor storm

t-minus 6: Ενεργοποίηση του rescue

t-minus 7: Ενεργοποίηση του showdown

t-minus 8: Ενεργοποίηση του final assault

warp core: Ενεργοποίηση του powerball

DIE BY THE SWORD

Αν σας άρεσαν τα Tomb Raider 1 & 2, τότε το Die by the Sword μπορεί όχι μόνο να σας κρατήσει πολύ καλή συντροφιά μέχρι να εμφανιστεί για τρίτη φορά η Lara Croft στους υπολογιστές σας, αλλά και να σας απορροφήσει ολοκληρωτικά. Αν όμως τα βρίσκετε σκούρα στην προσπάθειά σας να οδηγήσετε τον Elric στη νίκη, δεν έχετε παρά να πατήσετε κατά τη διάρκεια της δράσης το F1, να το κρατήσετε πατημένο και να γράψετε:

DEDLY: Αυξάνει την ισχύ του σπαθιού σας.

MUKOR: Το God mode.

GOLRG: Κάνει τον Elric μεγαλύτερο.

BTINY: Κάνει τον Elric μικρότερο.

QSAVE: Καταγράφει αυτόματα τη θέση σας στο δίσκο (quick save).

SILKY: Ακινητοποιεί τους εχθρούς.



Jazz Jackrabbit 2

PEACE: Σκοτώνει όλους τους εχθρούς σας.

PAUSE: Προσωρινή διακοπή του παιχνιδιού.

FRAME: Σώζει την εικόνα που βλέπετε στο δίσκο.

TOUGH: Μεγαλώνει τη δυσκολία του παιχνιδιού.

MECAM: Απεικονίζει τη δράση από οπτική γωνία πρώτου προσώπου.

GOCAM: Στατική κάμερα.

SPCAM: Η δράση μέσα από τα μάτια των εχθρών.

BAMFF: Τηλεμεταφορά στο τέλος του επιπέδου.

GAMMA: Αλλαγή της φωτεινότητας.

SEPKU: Αυτοκτονία.

IFALL: Σας ρίχνει κάτω.

HICUP: Σας στριφογυρίζει πέρα-δώθε (!).

AIAIM: Αλλαγή της ευφυΐας των ελεγχόμενων από τον υπολογιστή αντιπάλων.

BZONE: Αλλαγή της απεικόνισης των επιφανειών.

FPERS: Απεικονίζει τα ηχητικά εφέ που δεν ακούγονται εξαιτίας χαμηλής απόδοσης του υπολογιστή σας.

GOURA: Gouraud σκίαση των γραφικών.

JAZZ JACKRABBIT 2

Οι φίλοι των "χαριτωμένων" platform παιχνιδιών που διαθέτουν PC έχουν κάθε λόγο να διαμαρτύρονται, αφού τα περισσότερα από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν αγνοούν τις προτιμήσεις τους. Ενα από τα ελάχιστα που ανταποκρίνονται σε αυτές είναι το Jazz Jackrabbit 2. Επειδή όμως ακόμα και τα κουνελάκια αντιμετωπίζουν προβλήματα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γράψτε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

jjgod: Γίνεστε άτρωτος.

jjinv: Παρομοίως.

jjguns: Παίρνετε όλα τα όπλα.

jjammo: Πυρομαχικά στο μέγιστο.

jjfly: Χρησιμοποιείτε τα αυτιά για να πετάξετε. Αν πληκτρολογήσετε ξανά, τότε θα πάρετε ένα hover board.

jjk: Αυτοκαταστροφή.

jjshield: Ενεργειακή ασπίδα.



Die by the Sword




Army Men

jjnext: Περνάτε στο επόμενο επίπεδο.
jjlight: Μέγιστος φωτισμός.
jjbird: Καλείτε ένα πουλί σε βοήθεια.
jjcoins: Παίρνετε κέρματα.
jjgems: Παίρνετε πετράδια.
jjending: Επιστρέφετε στο Main menu.
jjmorph: Μεταμορφώνεστε σε Spaz. Αν πληκτρολογήσετε ξανά, θα γίνετε πουλί. Με την τρίτη θα γίνετε βάτραχος και με την τέταρτη θα επανέλθετε στην κανονική μορφή σας.

ARMY MEN

Τα στρατιωτάκια των παιδικών μας χρόνων επέστρεψαν σε ένα δικό τους παιχνίδι στρατηγικής, αλλά δεν μας εντυπωσίασαν ιδιαίτερα. Αν πάντως ασχοληθήκατε με το Army Men και αντιμετωπίσατε δυσκολίες (ή αν απλά τα θέλετε όλα "στο πιάτο"), τότε δεν έχετε παρά να πατήσετε, ενώ παίζετε, το Escape και να γράψετε τους ακόλουθους κωδικούς:

SUCCUMB: Χάνετε το σενάριο.
TRIUMPH: Κερδίζετε το σενάριο. Ακούγεται καλύτερο από το προηγούμενο.
OMNISICIENT: Αλλαγή οπτικής γωνίας.
PYROMANCER: Αλλαγή χρήσης του δεξιού πλήκτρου.
AEROBALLISTICS: Πλήρης υποστήριξη από αέρος.
INVULNERABLE: Κάνει το λοχία άτρωτο.
PARALYSIS: Ακινητοποίηση των αντιπάλων.
TELEKINETIC: Μετακίνηση του λοχία σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου.
PLETHORA: Πλήρη πυρομαχικά.
OCCULTATION: Stealth mode. Ο λοχίας δεν φαίνεται, παρά μόνο αν ανοίξει πυρ.

DARK EARTH

Το Dark Earth κυκλοφόρησε εδώ και αρκετό καιρό, αλλά δεν κέντρισε το ενδιαφέρον του κόσμου. Προσωπικά θεωρώ ότι είναι ένα από τα καλύτερα και πιο υποτιμημένα παιχνίδια της χρονιάς, σαφώς καλύτερο από τίτλους όπως το City of Lost Children, που έχουν παρόμοιο interface.

Αν πάντως έχετε ασχοληθεί με το Dark Earth, σίγουρα θα εκτιμήσετε τα ακόλουθα cheats, προκειμένου να κάνετε τη ζωή του Arkhan ευκολότερη και να νικήσετε τον κίνδυνο του Σκότους:

Πατήστε P για να διακόψετε προσωρινά το παιχνίδι, γράψτε FORTYTWO (με κεφαλαία) και πατήστε Enter. Αν όλα πήγαν καλά, θα εμφανιστεί η φράση "Easy Mode On". Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ακόλουθα πλήκτρα:

Ctrl-D: Αναπλήρωση της ενέργειας του Arkhan.
D: Μείωση της ενέργειας του εκάστοτε αντιπάλου κατά 1 πόντο.
dwarf: Μετατροπή του ήρωα σε νάνο.
baffe: Μεγάλα χέρια...
bigfoot: μεγάλα πόδια και...
bighead: μεγάλο κεφάλι για τον Arkhan!
normal: Επαναφορά του Arkhan στις φυσιολογικές διαστάσεις του.
muchbetter: Ο Arkhan... ανακουφίζεται.

COMMANDOS

Το Commandos ήρθε ξαφνικά και, παρά κάποιες εμφανείς ατέλειές του, ξεχώρισε αμέσως χάρη στην πρωτοτυπία και τον έξυπνο σχεδιασμό του. Για να βοηθήσετε τους άντρες σας να κερδίσουν μία ώρα αρχύτερα το δικό τους πόλεμο, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γράψτε "1982GONZO" (ή "GONZO1982", ανάλογα με την έκδοση του παιχνιδιού). Σημειώστε ότι στον κωδικό δεν υπάρχει το ψηφίο μηδέν αλλά το γράμμα όμικρον. Τώρα θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων:

SHIFT+X: Τηλεμεταφορά των αντρών σας.
CTRL+I: Γίνεστε άτρωτοι.
CTRL+SHIFT+N: Τελειώνετε την τρέχουσα αποστολή χωρίς ιδρώτα.

MIGHT & MAGIC VI

Η σειρά των Might & Magic προκαλεί ρίγη ηδονής σε όλους τους φίλους του RPG - και το έκτο μέρος της δεν αποτελεί εξαίρεση. Επειδή όμως ο μαγικός κόσμος του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα φιλόξενος, λίγοι επιπλέον πόντοι εμπειρίας δεν βλάπτουν κανέναν. Για να τους αποκτήσετε λοιπόν με έναν εύκολο τρόπο, μπορείτε (σε κάποιες εκδόσεις του παιχνιδιού),

Dark Earth









Commandos: Behind Enemy Lines

αφού τελειώσετε την αποστολή "Lord of Fire", να μιλήσετε στο Fire Lord στην είσοδο της σπηλιάς. Τη στιγμή που παίρνετε την ανταμοιβή σας για τη βοήθεια που του προσφέρατε, επιλέξτε με συνεχόμενα κλικ τη λέξη "quest". Κάθε φορά που το κάνετε, θα παίρνετε πόντους εμπειρίας. Αν κλείσετε το παράθυρο μία φορά, στη συνέχεια δεν θα μπορέσετε να ξαναεφαρμόσετε το cheat.

X-COM: INTERCEPTOR

Το τέταρτο μέρος της πασίγνωστης σειράς των X-COM μπορεί να διαφοροποιείται λίγο από το χαρακτήρα των προκατόχων του, αλλά εξακολουθεί να είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, όπως θα διαβάσατε και στο review αυτού του τεύχους. Επειδή όμως οι εξωγήινοι είναι "σκληρά καρύδια" (αν και στο τέλος χάνουν σε όλα τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει από καταβολής κόσμου), πατήστε κατά τη διάρκεια της μάχης CTRL+E (λογικά θα ακούσετε δύο συνεχόμενους ήχους) και γράψτε τους ακόλουθους κωδικούς:

BATTLECHEAT: Επιτρέπει τη χρησιμοποίηση cheats.

CANTTOUCHTHIS: Σας κάνει άτρωτους.

FILLERUP: Προσφέρει απεριόριστη ακτίνα δράσης.

KNOWITALL: Σας προσφέρει όλες τις τεχνολογίας που κανονικά αποκτώνται με έρευνα.

QUICKBASE: Ολοκληρώνει όλες τις υπό κατασκευή βάσεις σας.

PAYDAY: Σας δίνει χρήματα.



I-War

I-WAR

Η Ocean είναι μια ιστορική εταιρία, που όμως τα τελευταία χρόνια δεν πήγαινε καλά. Με το I-War έδειξε ότι βρήκε το δρόμο της, καταφέρνοντας να μας δώσει έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές διαστημικών μαχών. Αν θέλετε να αποκτήσετε εύκολη πρόσβαση σε όλες τις αποστολές του παιχνιδιού, αναζητήστε το directory \iwar\psg\resource\scripts\precedence, ψάξτε για το αρχείο "prec", ανοίξτε το με οποιονδήποτε text editor (όπως το Notepad των Windows ή τον Editor του MS-DOS) και αλλάξτε όλα τα νούμερα που βρίσκονται στη σειρά "prec" σε "0" (μηδέν).

DUNGEON KEEPER

Το Dungeon Keeper είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ, κυρίως γιατί οι σχεδιαστές του είχαν την έμπνευση να δώσουν στον παίκτη το ρόλο όχι του αγαθού ήρωα αλλά αυτόν του βδελυρού κακού. Επειδή όμως και οι κακοί έχουν δυσκολίες στα παιχνίδια, εφαρμόστε την ακόλουθη συνταγή για να ανταμειφθείτε με έναν Horned Reaper:

Υλικά:

1 Bile Demon

1 Dark Mistress

1 Troll

Εκτέλεση:

Παίρνετε τα υλικά και τα ρίχνετε στο ναό σας: Ο Horned Reaper σας είναι έτοιμος. Προσοχή, όμως, θα πρέπει να φτιάξετε ένα δωμάτιο και να τον κλείσετε μέσα, γιατί αλλιώς θα επιτεθεί στους ακολούθους σας!

MACHINE HUNTER

Η αλήθεια είναι ότι έχουμε δει και πολύ καλύτερα παιχνίδια από το Machine Hunter, αλλά οι φίλοι των shoot'em up, έτσι αχόρταγοι όπως είναι, σίγουρα θα ικανοποιήθηκαν και με το παιχνίδι της MGM. Για να κάνετε τα πράγματα ευκολότερα, δώστε τις ακόλουθες λέξεις στην οθόνη εισαγωγής κωδικών:

****URANUS**:** Απειρα "continues".

****SATURN** :** Δείτε το τελικό video.

SHOWCREDIT: Δείτε ποιοι έφτιαξαν το παιχνίδι (σπουδαίο hint).

LAZYPLAYER: Πάρτε όλα τα αντικείμενα.

GET SACKED: Πολεμήστε μόνο με τους μεγάλους "κακούς".

NO MISSION: Ενεργοποιήστε τις εξόδους, ακόμα και προτού ολοκληρώσετε τις αποστολές.

GRIMREAPER: Σκοτώστε τους αντιπάλους με μία βολή.

2UNLIMITED: Δώστε μεγαλύτερη ζωή στις αναβαθμίσεις των όπλων σας.

INVINCIBLE: Γίνετε άτρωτοι.

PC



JOY TECH EUROPE
suncom
THE BEST JOYSTICKS UNDER THE SUN
Logic 3
WHEN FAILURE IS NOT AN OPTION
SFS THROTTLE
STRIKE FIGHTER THROTTLE
Like Being Inside the Cockpit.
Featuring:
TOUCH 'N GO Programming
• No complicated software to learn or download.
• Simply hold the Throttle Button, press a keyboard key and it's done.
• 16 Programmable buttons.
• Program 1 to 15 keystrokes, including Marco's o Chord Keys.
• Connect any standard PC Joystick to the throttle and it becomes instantly programmable.
• Multiple Hat Switches and Authentic Military Grips.
PC Phantom
PC PHANTOM JOYSTICK
• 4 High Speed Microswitched Fire Buttons
• Dual Speed Auto Fire
• T-Bar Throttle Control
• 4/8 Way View Switch
• Sure Grip Handle
• 15-Pin Metal Connector
smart ADVERTISING
F-15E TALON
F-15E Talon
• All 12 fire buttons are programmable with any keyboard command.
• Easy button/key press and release programming method - takes only seconds.
• Four program slots can save up to 48 programmed keystrokes. Use them all in one game or save for up to 4 different games.
• 4-way Castle and 4-way Hat switch, plus 4 fire buttons for fast action control.
PC TRIDENT PAD
• Dual Function 8 Way 'D' Pad
• Precision 3D Analogue Thumb Stick
• Nine Tactile Fire Buttons
• Dual Function 'Top Hat' Buttons
• Compatible with CH/TH Modes for precise Throttle and Rudder Control
• LCD Control Screen gives Accurate Throttle and Rudder Telemetry
• Individually Selectable Auto Fire with Variable Fire Rate
• Ergonomic Design with Rubberised Coating for Optimum Control
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
MANNESMANN
F-15E HAWK
F-15E Hawk
• All four primary fire buttons are located conveniently on the flight stick handle.
• Suncom's exclusive Saturn Ring Direct Drive Technology equalizes control stick tension in all directions for fluid precise 360 degree tracking.
• Hat and Castle switch are inactive and are for appearance only.
PC TOP GEAR PRO WHEEL AND PEDALS
• Self Centering Technology
• 9 Fire Buttons
• 8 Way Directional Cursor
• Wheel Rotation Angle Select
• LCD Control Panel
• Dynamic Resolution Cornering
• Programmable Key Lay Out
• Throttle Hot
• Gear Shift Control
• Accelerator and Brake Pedals
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L.T.D.
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
Top quality accessories for
PC - Sony Playstation - Nintento
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ :
Χαροκόπου 123 Καλλιθέα Τ.Κ. 176 76
ΤΗΛ.: 9570957 - 9570975 - 9570252 - FAX: 9510174

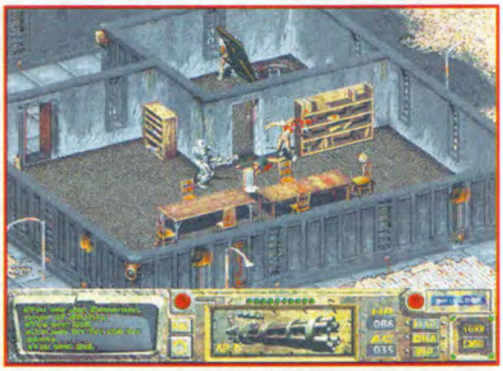
FALLOUT
ΜΕΡΟΣ Β'

Ολοκληρώνουμε αυτό το μήνα τη λύση του Fallout, την οποία είχαμε ξεκινήσει στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Οπως θα θυμάστε, είχαμε μείνει στο σημείο της αναζήτησης του Water Chip στη Necropolis.

Του Νάσου Μπέλλου
nassos@fremail.gr



Ιδιοκτησία Περιοχής 51. Ο ευρών παρακαλείται όπως το επιστρέψει...



Ο δήμαρχος του Adytum κείται νεκρός. Θα πληρώσετε, καθάρματα!

Η ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΝΕΚΡΩΝ

Θα βρεθείτε σε μια κατεστραμμένη πόλη, όπου κατοικούν ghouls. Μπείτε στο motel και μιλήστε στο "διευθυντή" του ξενοδοχείου. Δεν είναι ιδιαίτερα ομιλητικός, οπότε βγείτε και μπείτε στους υπονόμους, από την τρύπα κοντά στην ομάδα των ghouls. Τώρα κατευθυνθείτε νότια και σκοτώστε τους mole rats, για να πάρετε ένα Cattle Prod από το πτώμα ενός ghoul. Επειτα φύγετε βόρεια και θα φτάσετε στην κατοικία μερικών φιλήσυχων ghouls. Πείτε στον αρχηγό τους για το Water Chip και δεχτείτε να φτιάξετε την αντλία του νερού.

Προχωρήστε κατόπιν προς τα βορειοανατολικά, μέχρι να φτάσετε σε ένα αδιέξοδο με ποντίκια και mole rats. Σκοτώστε τα και πάρτε από το πτώμα ενός ghoul το Plasma Pistol που θα βρείτε. Φύγετε πίσω και κατευθυνθείτε βόρεια. Ανεβείτε την πρώτη σκάλα που θα βρείτε δεξιά σας - λίγο πριν από την έξοδο προς την επόμενη οθόνη. Θα φτάσετε στο αρχηγείο του Set. Προχωρήστε στο στενό διάδρομο και ψάξτε τα ράφια, για να πάρετε μερικά χρήσιμα αντικείμενα.

Βλέπετε το άνοιγμα στον τοίχο, δίπλα στην τρύπα που οδηγεί στους υπονόμους; Είναι μια μυστική πόρτα, που όμως είναι παγιδευμένη. Χρησιμοποιήστε τα skills Traps και Lockpick και μπείτε στην αίθουσα. Μιλήστε με τον Set και δεχτείτε να εξολοθρεύσετε τους mutants, για να πάρετε αμοιβή και πληροφορίες.

Επιστρέψτε στους υπονόμους και προχωρήστε βόρεια, στην επόμενη οθόνη. Θα φτάσετε σε αδιέξοδο. Ανεβείτε τη σκάλα και θα φτάσετε στο Water Shed. Δεν χρειάζεται -ακόμη- να σκοτώσετε κανέναν, οπότε βγείτε από το συγκρότημα κτισμάτων και μπείτε ξανά στους υπονόμους, από την τρύπα που θα βρείτε βορειοδυτικά. Ψάξτε το χώρο και, αφού σκοτώσετε τα ποντίκια, πάρτε τα εξαρτήματα της αντλίας. Επιστρέψτε ο Water Shed και ετοιμαστείτε για μια δύσκολη μάχη. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους mutants. Μπορείτε πάντως να αποφύγετε τη μονομαχία αν έχετε υψηλό Sneak, όμως έτσι θα χάσετε την ευκαιρία να αποκτήσετε ένα Laser Rifle κι ένα Flame Thrower, καθώς και 1.000 exp.



Πάρ' τα, παλιο...ποντίκι!

Επισκευάστε τώρα την αντλία (1.000 exp) και ελευθερώστε το φυλακισμένο ghoul (500 exp). Μιλήστε του και ανοίξτε το διπλανό δωμάτιο, για να κατεβείτε στο Vault 12. Εδώ σκοτώστε όποιον βρείτε μπροστά σας και, χρησιμοποιώντας τους ανελκυστήρες, θα φτάσετε στο τρίτο επίπεδο. Βρείτε τον υπολογιστή με το Water Chip και... επιτέλους! Κρατήστε το σφιχτά στα χέρια σας (1.500 exp) και κατευθυνθείτε προς το Vault 13. (Πρέπει να σημειωθεί ότι η Necropolis θα δεχτεί επίθεση από τους mutants 15 μέρες αφού την επισκεφτείτε για πρώτη φορά. Αν επιθυμείτε να σώσετε τους κατοίκους της, αποτρέποντας την εισβολή, σας παραπέμπουμε στην ενότητα του κειμένου που αναφέρεται στη βάση των mutants. Πάντως η σωτηρία της Necropolis δεν παίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού.)

Στο Vault 13, τρέξτε στο Command Center και δώστε το

Water Chip στον Overseer (7.500 exp). Θα σας ευχαριστήσει και θα σας ζητήσει να του παραδώσετε μια αναφορά για τις περιπέτειές σας στον έξω κόσμο. Δεν θα ευχαριστηθεί και τόσο από το αποτέλεσμα της αναφοράς και θα σας αναθέσει να εξολοθρεύσετε τη ρίζα του κακού, την πηγή των μεταλλαγμένων. Για άλλη μία φορά εσείς πρέπει να "βγάλετε τα κάστανα από τη φωτιά". Φύγετε και κατευθυνθείτε προς την Brotherhood of Steel.



Μακελειό στους δρόμους του Adytum.



Από το εντυπωσιακό "άσχημο" τέλος.

Η ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Πλησιάστε το φρουρό αριστερά και ζητήστε να γίνετε μέλος της αδελφότητας. Η αίτησή σας θα γίνει αποδεκτή μόνον αν πάτε στα συντρίμμια της αρχαίας πόλης (δεν είναι άλλη από ακόμη ένα εγκαταλελειμμένο Vault) και φέρετε αποδείξεις για την εκεί παρουσία σας. Δεχτείτε και ρίξτε μια ματιά στο inventory σας. Θα πρέπει να έχετε ένα σχοινί κι ένα-δύο χάπια Rad-x. Αν δεν τα έχετε, περάστε από το Hub και αγοράστε ένα σχοινί από το General Store. Επίσης κάνετε μια στάση στην Old Town και πάρτε Rad-x από τον "έμπορο ναρκωτικών". Αφού τακτοποιήσετε το θέμα, ξεκινήστε για το Glow.

Προτού φτάσετε στον κύκλο που συμβολίζει το Glow στο χάρτη, σταματήστε και δοκιμάστε τα Rad-x. Καταπιείτε όσα χρειάζονται (συνήθως δύο), για να αποκτήσετε 100% αντίσταση στη ραδιενέργεια. Οταν φτάσετε στο Glow, βρείτε τη μεταλλική δοκό που προεξέχει πάνω από τον κρατήρα. Χρησιμοποιήστε το σχοινί και κατεβείτε στο πρώτο επίπεδο. Μια γενική συμβουλή για αυτή την τοποθεσία είναι να ψάξετε όλα τα πτώματα και τα ντουλάπια που θα βρείτε και να προσέχετε, γιατί υπάρχουν πολλές κρυμμένες παγίδες. Αν έχετε αναπτυγμένο Traps Skill, μην ανησυχείτε. Να ανησυχείτε όμως για τους συντρόφους σας -και να τους θεραπεύετε-, που τις περισσότερες φορές θα τις ενεργοποιούν.

Οταν λοιπόν βρεθείτε στο πρώτο επίπεδο, αναζητήστε το πτώμα του μέλους της Αδελφότητας. Πάρτε το holodisk -κάνετε download τα δεδομένα του- και την κίτρινη κάρτα εισόδου. Ρίξτε μια ματιά στον υπολογιστή και δοκιμάστε να ενεργοποιήσετε τα κύρια συστήματα του Vault. Θα μάθετε ότι υπάρχει πρόβλημα με τη γεννήτρια στο έκτο επίπεδο.

Φύγετε από το δωμάτιο και κατευθυνθείτε νοτιοδυτικά, για να φτάσετε στην είσοδο του ανελκυστήρα. Χρησιμοποιήστε την κάρτα που βρήκατε και κατεβείτε στο επόμενο επίπεδο. (Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την ικανότητα Traps & Lockpick, για να ανοίξετε την πόρτα αυτού καθώς και όλων των ανελκυστήρων στο Vault.)

Στο τρίτο επίπεδο, τερματίστε μια και καλή τη λειτουργία των ήδη απενεργοποιημένων -λόγω ελλιπούς παροχής ενέργειας- ρομπότ, για να πάρετε μερικά εύκολα experience. Πάρτε την κόκκινη κάρτα εισόδου από το πτώμα στο βορειοανατολικό δωμάτιο και προχωρήστε στο τρίτο επίπεδο.

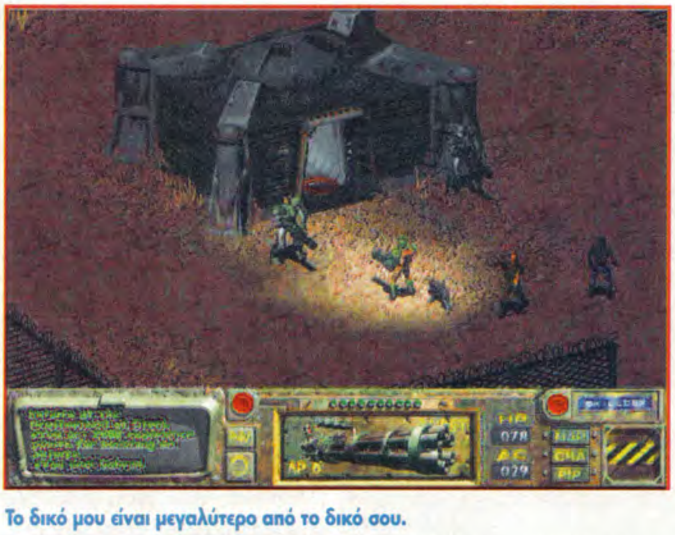
"Σκοτώστε" ακόμη μερικά απενεργοποιημένα ρομπότ και βρείτε τον κόκκινο ανελκυστήρα, που οδηγεί στο τέταρτο επίπεδο. Εδώ θα βρείτε τον κεντρικό υπολογιστή του Vault καθώς και μια μπλε κάρτα εισόδου, από το πτώμα στη νοτιοδυτική γωνία. Πλησιάστε τον υπολογιστή και κάνετε download τα αρχεία του. Θα μάθετε σημαντικές πληροφορίες για τον ιό FEV, την ουσία που προκαλεί τη μετάλλαξη, καθώς και για ένα είδος πανίσχυρης πανοπλίας, την Power Armor T-51b. Αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε σκάκι μαζί του, όμως δεν νομίζω ότι θα βγείτε νικητές.



Ανακαλύπτοντας την πλεκτάνη των Regulators.

Αφού εξαντλήσετε όλες τις επιλογές στο διάλογο, φύγετε και κατεβείτε στο έκτο επίπεδο. Βρείτε τη γεννήτρια και κάνετε repair. Στη συνέχεια επαναφέρετε σε λειτουργία τα κύρια συστήματα της βάσης (1.000 exp) και ανεβείτε στο τέταρτο επίπεδο, στον κεντρικό υπολογιστή. Μπείτε στον κεντρικό κατάλογο και απενεργοποιήστε τα ρομπότ-φύλακες. (Αν έχετε σκοτώσει όλα όσα προσπεράσατε, εντούτοις μην το παραλείψετε. Υπάρχει ακόμη ο πέμπτος όροφος.)

Χρησιμοποιήστε τώρα την τρίτη κάρτα στον μπλε ανελκυστήρα και ανεβείτε στο πέμπτο επίπεδο (1.000 exp). Εδώ θα βρείτε πανίσχυρα όπλα καθώς και τρία holodisks (κάνετε download και διαβάστε το περιεχόμενο). Κυρίως όμως θα βρείτε το "ανώδυνο" minigun και το πανίσχυρο Plasma Rifle. Συγκρατήστε τον ενθουσιασμό σας κι επιστρέψτε στην Brotherhood of Steel.



Το δικό μου είναι μεγαλύτερο από το δικό σου.

Δώστε στον Cabot το holodisk και θα σας αφήσει να μπείτε. Μόλις γίνατε μέλος της Αδελφότητας (2.000 exp)! Στον πρώτο όροφο κατευθυνθείτε ανατολικά και μιλήστε στον Talus, τον εκπαιδευτή της οργάνωσης. Θα μάθετε πληροφορίες για τα "μεγάλα κεφάλια" της Brotherhood of Steel. Ζητήστε του καλύτερο εξοπλισμό και θα δώσει άδεια για να πάρετε μια εξελιγμένη Combat Armor καθώς και πυρομαχικά της επιλογής σας. Αν πάντως θέλετε όπλα προηγμένης τεχνολογίας, θα πρέπει να ανακαλύψετε τι έγινε στον απεσταλμένο της αδελφότητας στο Hub. Δεχτείτε και καθίστε για λίγο στην αίθουσα εκπαίδευσης. Επειτα από λίγα λεπτά θα αρχίσει η εκπαίδευση, οπότε θα βελτιώσετε τις ικανότητές σας στη μάχη σώμα με σώμα (unarmed) και στη χρήση των όπλων Melee. Οταν δείτε ότι δεν αυξάνονται άλλο τα skills σας, βγείτε και μιλήστε στον Michael, για να πάρετε τη βελτιωμένη Combat Armor της αδελφότητας καθώς και απεριόριστη ποσότητα πυρομαχικών της επιλογής σας (ρωτάτε τον ξανά και ξανά).

Κατεβείτε τώρα στο δεύτερο επίπεδο. Βρείτε το χειρουργείο και μιλήστε στο γιατρό, για να βελτιώσετε τα στατιστικά σας +1 (επί πληρωμή βέβαια). Αν θέλετε, μπορείτε να αδειάσετε τα δωμάτια από οτιδήποτε σας φανεί χρήσιμο, χωρίς να φοβάστε μη σας πιάσουν.

Κατεβείτε στο τρίτο επίπεδο. Μπείτε στο τελευταίο δωμάτιο ανατολικά και μιλήστε στον Kyle, τον οπλουργό της αδελφότητας. Θα σας πει ότι έχει μία Power Armor, η οποία θέλει επισκευή, αλλά λείπει ένα Systolic Motivator. Ο Michael έχει ένα τέτοιο, όμως χρειάζεται ειδική άδεια. Αν έχετε υψηλό speech, πηγαίνετε στον Michael και πείτε του ότι έχετε την έγκριση για να το πάρετε, αλλά από κάποιο λάθος καθυστέρησε να εμφανιστεί στον υπολογιστή του. Αν δεν τον πείσετε (κάτι που σημαίνει ότι δεν έχετε υψηλό speech), πηγαίνετε στο θάλαμο του Rhombus (απέναντι από τον ανελκυστήρα του πρώτου ορόφου) και κάνετε sneak για να μπείτε (ΜΗΝ τρέξετε).

Πάρτε το Systolic Motivator από το ντουλάπι και σιγά-σιγά φύγετε, για να το δώσετε στον Kyle. Αυτός θα το εγκαταστήσει, όμως θα πρέπει να επισκευάσετε την Power Armor μόνος σας. Διαβάστε το εγχειρίδιο που θα σας δώσει και επισκευάστε την (αν δεν τα καταφέρετε, προσπαθήστε πάλι, για να πάρετε 500 exp).

Μπείτε τώρα στην προηγούμενη αίθουσα και μιλήστε στη Sophia και τη Vree. Η Sophia θα σας δώσει ένα holodisk, ενώ η Vree θα σας μάθει λίγα πράγματα για τη χρήση υπολογιστών. Φύγετε και κατεβείτε στο επόμενο και τελευταίο επίπεδο. Μιλήστε στους Elders (στην αίθουσα συνεδριάσεων) και μετά μιλήστε στον General Maxson. Δεχτείτε να ανιχνεύσετε τη βόρεια περιοχή και πάρτε από τον Matthia ένα όπλο της επιλογής σας (αν έχετε ήδη όσα σας προσφέρει, σκεφτείτε και τους συντρόφους σας). Φύγετε και κατευθυνθείτε προς το Hub. Πηγαίνετε στην Old Town και μπείτε στο κτίριο ακριβώς δεξιά σας. Σκοτώστε τα καθάρματα που έχουν φυλακισμένο τον απεσταλμένο της Brotherhood of Steel, ελευθερώστε τον (1.500 exp) και επιστρέψτε στην Αδελφότητα, για να πάρετε την αμοιβή σας. (Αν σώσετε τον απεσταλμένο και γυρίσετε στην Brotherhood προτού επισκευάσετε την Power Armor, τότε θα σας προσφερθεί ως αμοιβή μία Power Armor. Ετσι θα αποκτήσετε και δεύτερη, αν επισκευάσετε αυτή που θα σας δώσει ο Kyle. Κρίμα που δεν μπορείτε να τη δώσετε σε κάποιον από τους συντρόφους σας.)

Επόμενος σταθμός; Η Boneyard...



Οι αρκετά φιλοσοφημένοι Scribes της Αδελφότητας.

Η ΠΛΕΚΤΑΝΗ

Προτού μπείτε στο Adytum, προχωρήστε βόρεια και μετά δυτικά, για να φτάσετε στη βιβλιοθήκη της Boneyard. Μιλήστε στην Katja και προσπαθήστε να την πείσετε να σας ακολουθήσει (200 exp) - δώστε της ένα SMG και ό,τι throwing knives έχετε. Φύγετε και επιστρέψτε στο Adytum. Βρείτε τον Miles (δίπλα στο πηγάδι) και δεχτείτε να βρείτε τα χαμένα εξαρτήματα.

Προχωρήστε βόρεια, έξω από το Adytum και δεξιά, για να φτάσετε σε μια εγκαταλελειμμένη αποθήκη. Εδώ έχετε δύο επιλογές. Η μία είναι να εξολοθρεύσετε τα Death Claws και να πάρετε τα εξαρτήματα από το άτυχο πτώμα. Η άλλη -και πιο ασφαλής- είναι να προχωρήσετε πάνω από την αποθήκη και να πάρετε προσεκτικά τα εξαρτήματα, χωρίς να γίνετε αντιληπτοί (αν χρειαστεί, κάνετε sneak).

Δώστε τα εξαρτήματα στον Miles και θα σας ζητήσει να τα δώσετε στον Smitty, για να τα

επισκευάσει. Αφού επισκευαστούν, επιστρέψτε τα στον Miles. Θα σας προτείνει να αναβαθμίσει την Power Armor σας, αν του φέρετε ειδικά συγγράμματα από τη Βιβλιοθήκη του Hub. Μη χάσετε την ευκαιρία και τρέξτε στη Mrs Stappleton (στην Downtown) για να τα αγοράσετε. Δώστε τα στον Miles και θα αναβαθμίσει την πανοπλία σας σε Hardened Power Armor. Αν, τώρα, μιλήσετε στον Smitty, θα βελτιώσει το Plasma Rifle που έχετε (αν δεν το έχετε αποκτήσει ακόμη, μιλήστε του μόλις το βρείτε) σε Turbo Plasma Rifle.

Κάνετε μια βόλτα στο Adytum και θα ακούσετε τις καταπιεστικές υποδείξεις των Regulators. Βρείτε το δήμαρχο της πόλης και μιλήστε του για τη δουλειά που σας "ανέφεραν" στην είσοδο. Ο Zimmerman θα σας πει ότι οι Blades απήγαγαν το γιο του και τον βασάνισαν μέχρι θανάτου. Αν σκοτώσετε τον αρχηγό τους, θα πάρετε αμοιβή 2.000 caps.

Δεχτείτε και προχωρήστε βόρεια, στο αρχηγείο των Blades. Μιλήστε στον MacRae στην είσοδο και ζητήστε του να σας εκπαιδεύσει στη μάχη σώμα με σώμα, μόλις "ηρεμήσουν λίγο τα πράγματα". Μπείτε και βρείτε την Christine και τον Michael, για να μάθετε την τοποθεσία της Cathedral. Στη συνέχεια πλησιάστε τη Razor, αρχηγό των Blades, και μιλήστε της. Θα μάθετε ότι για τη δολοφονία ευθύνονται οι Regulators και θα σας δώσει ως απόδειξη ένα holodisk, με την προϋπόθεση να επισκεφτείτε τους Gun Runners για να ζητήσετε βοήθεια.

Προχωρήστε λοιπόν ανατολικά, προσπεράστε την αποθήκη με τα Death Claws (διαβάστε τη συνέχεια) και θα φτάσετε στο "φρούριο" των Gun Runners. Ζητήστε να μιλήσετε στον αρχηγό τους και πείτε στον Gabriel για τη βοήθεια που χρειάζονται οι Blades. Θα δεχτεί μόνο αν εξολοθρεύσετε τα Death Claws. Για να τα εξολοθρεύσετε, όμως, δεν αρκεί να σκοτώσετε εκείνα που είδατε στην αποθήκη. Θα πρέπει να καταστρέψετε τη Mother Death Claw και τη φωλιά της, αλλιώς θα γεννιούνται νέα κάθε 24 ώρες. (Αν θέλετε, μπορείτε να σκοτώσετε αυτά που θα δείτε, να φύγετε και να επιστρέψετε την επόμενη μέρα, για να πάρετε 1.000 exp για καθένα που θα σκοτώσετε.)



Για να γίνετε μέλος, θα πρέπει να επισκεφθείτε τα ερείπια της Αρχαίας Τάξης.

Αφού λοιπόν σκοτώσετε τα Death Claws, κατεβείτε στο υπόγειο όπου βρίσκεται η φωλιά τους. Σκοτώστε τη μητέρα και καταστρέψτε τα αυγά (1.000 exp). Αυτό ήταν! Γυρίστε τώρα στον αρχηγό των Gun Runners και πείτε ότι εξοντώσατε τα Death Claws (θα πάρετε έκπτωση 20% στις αγορές σας από τον Zack). Εδώ μπορείτε να διαλέξετε τι θα κάνετε στη συνέχεια: Θα ζητήσετε όπλα για τους Blades ή για τον εαυτό σας; Αν θυμηθείτε τους Blades, τότε θα μπορείτε να τους βοηθήσετε στη συνέχεια να ελευθερώσουν το Adytum. Αν όχι, τότε φύγετε και δώστε το holodisk στον Zimmerman. Οταν μάθει την αλήθεια, θα ζητήσει εκδίκηση για το θάνατο του γιου του, όμως θα έχει την ίδια μοίρα. Μόλις πέσει στο έδαφος νεκρός, θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε τους Regulators μόνοι σας!!! Πάντως, είτε βοηθήσετε τους Blades είτε όχι, ο Zimmerman δεν θα ζήσει. Μόλις ελευθερωθεί το Adytum (2.000 exp), μιλήσετε στη Razor (θα βρίσκεται στην πύλη μόνο αν έχετε επιλέξει την πρώτη λύση) και επιστρέψτε στο αρχηγείο των Blades, για να εκπαιδευτείτε στη μάχη σώμα με σώμα από τον "Σκοτσέζο" MacRae.

Στο σημείο αυτό του παιχνιδιού υπάρχει άλλο ένα bug (ή cheat): Αν έχετε επιλέξει να βοηθήσετε τους Blades, επιστρέψτε στους Gun Runners και τον Gabriel. Πείτε του ότι σκοτώσατε (πάλι;) τα Death Claws και τα αυγά και αυτή τη φορά ζητήστε του οπλισμό για τον εαυτό σας. Θα αποκτήσετε πρόσβαση στα ντουλάπια της οργάνωσης, τα οποία περιέχουν την ελίτ της σύγχρονης οπλικής τεχνολογίας! Αφού πάρετε όσα μπορείτε να κουβαλήσετε (να θυμάστε ότι μπορείτε να δώσετε αντικείμενα στους συντρόφους σας), φύγετε και κατευθυνθείτε προς τη Βιβλιοθήκη της Boneyard.

Κατεβείτε στο υπόγειο και μιλήστε στον Talius το ghoul. Θα μάθετε ότι προέρχεται κι αυτός από το Vault 13 (πατριωτάκι δηλαδή) και ότι ήταν απεσταλμένος του Overseer για να βρει το Water Chip. Ανεβείτε πάνω και μιλήστε στη Nicole. Ρωτήστε τη για τους Children of the Cathedral και για τους Followers of the Apocalypse και ζητήστε της να σας βοηθήσει. Θα σας πει να βρείτε τη Laura στην Cathedral και να της πείτε το σύνθημα "Red Rider". Φύγετε και κατευθυνθείτε προς την Cathedral.

"MASTER! MASTER! WHERE ARE YOU?"

Οταν φτάσετε στην εκκλησία, θα δείτε ότι η Nicole έστειλε ενισχύσεις. Μιλήστε στο πλήθος έξω και πάρτε από τον έφηβο στην πόρτα ένα λουλούδι. Μπείτε και αναζητήστε τη Laura - βρίσκεται στο δεύτερο δωμάτιο αριστερά σας. Ακολουθήστε τη και θα σας δείξει την πόρτα που οδηγεί στο μυστικό πέρασμα. Είναι όμως κλειδωμένη. Βγάλτε λοιπόν το όπλο σας και αρχίστε να... ψάχνετε για το κλειδί. Σκοτώστε όποιον βρείτε και πάρτε από το πτώμα του Lasher -στο δωμάτιο πάνω αριστερά- το κόκκινο κλειδί της εκκλησίας (COC key).

Δεν θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα να "καθαρίσετε" τους επάνω ορόφους της εκκλησίας, αφού θα έχετε μαζί σας ολόκληρο στρατό! Στον τελευταίο όροφο θα βρείτε τον Morpheis, αρχηγό των Children of the Cathedral. Σκοτώστε αυτόν και τα τσιράκια του (1.000 exp) και πάρτε από το πτώμα του το μαύρο κλειδί της εκκλησίας. Είναι το κλειδί που ψάχνετε! Εδώ θα βρείτε ακόμη μία πανοπλία, την Tesla Armor (κατώτερη από την Power Armor που έχετε,



Fallout εναντίον Alien, σημειώσατε Χ.



Στα άδυτα της εκκλησίας.

εκτός από τις περιπτώσεις που έχει να αντιμετωπίσει ενεργειακά όπλα, οπότε είναι καλύτερη).

Κατεβείτε και ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα. Σκοτώστε τον mutant πίσω από την πόρτα και κατεβείτε κάτω. Ψάξτε τις βιβλιοθήκες στη νοτιοανατολική γωνία και θα ανοίξετε μια μυστική πόρτα. Μην τρομάξετε από τα τερατουργήματα που κρύβονται πίσω της. Επιτεθείτε όπως σε κάθε άλλο εχθρό και εξοντώστε τα με το ισχυρότερο όπλο σας. Επειτα προχωρήστε μέσα στο σπήλαιο και θα φτάσετε στην είσοδο ακόμη ενός Vault. Φορέστε τη ρόμπα που έχετε και κάνετε τον ακόλουθο να πειστεί ότι σας έστειλε ο Morpheis με ένα μήνυμα για τον Master. Χρησιμοποιήστε τις ικανότητές σας (science) πάνω στον υπολογιστή και θα μάθετε για τη μυστική βάση βορειοδυτικά (1.250 exp). Κατεβείτε στο δεύτερο επίπεδο και φορέστε ξανά την Power Armor.

Η συνέχεια δεν θα είναι εύκολη. Μπείτε στο δωμάτιο βορειοδυτικά και μιλήστε στον Gideon. Ζητήστε βοήθεια για να αντιμετωπίσετε τον Master και θα σας δώσει ένα Psychic Nullifier (1.000 exp). Στη συνέχεια μπείτε στη νότια αίθουσα κι ετοιμαστείτε για μάχη. Αφού σκοτώσετε όλους τους mutants και τους επιστήμονες, χρησιμοποιήστε τον υπολογιστή κοντά στην είσοδο των κελιών. Θα ελευθερώσετε τους κρατούμενους (2.000 exp), οι οποίοι θα ανατιναχτούν. Επιτέλους είναι ελεύθεροι από την αιώνια καταδίκη τους!

Κατεβείτε στο τρίτο επίπεδο και σκοτώστε έναν-έναν όσους βρείτε μπροστά σας. Από εδώ και πέρα, η συνέχεια του παιχνιδιού μπορεί να εξελιχθεί με τρεις διαφορετικούς τρόπους.

Ο πρώτος έχει ως εξής: Βρείτε τον ανελκυστήρα στο τρίτο επίπεδο (χρησιμοποιήστε την ικανότητα Lockpick στην πόρτα και τον ανελκυστήρα) και μπείτε. Στο τέταρτο επίπεδο θα δείτε δύο mutants να φρουρούν μια πυρηνική κεφαλή! Σκοτώστε τους και ενεργοποιήστε (κάνετε science στον υπολογιστή) την αντίστροφη μέτρηση τεσσάρων λεπτών. Τρέξτε γρήγορα προς την έξοδο και σταματήστε μόνο όταν βγείτε από την Cathedral στο χάρτη.

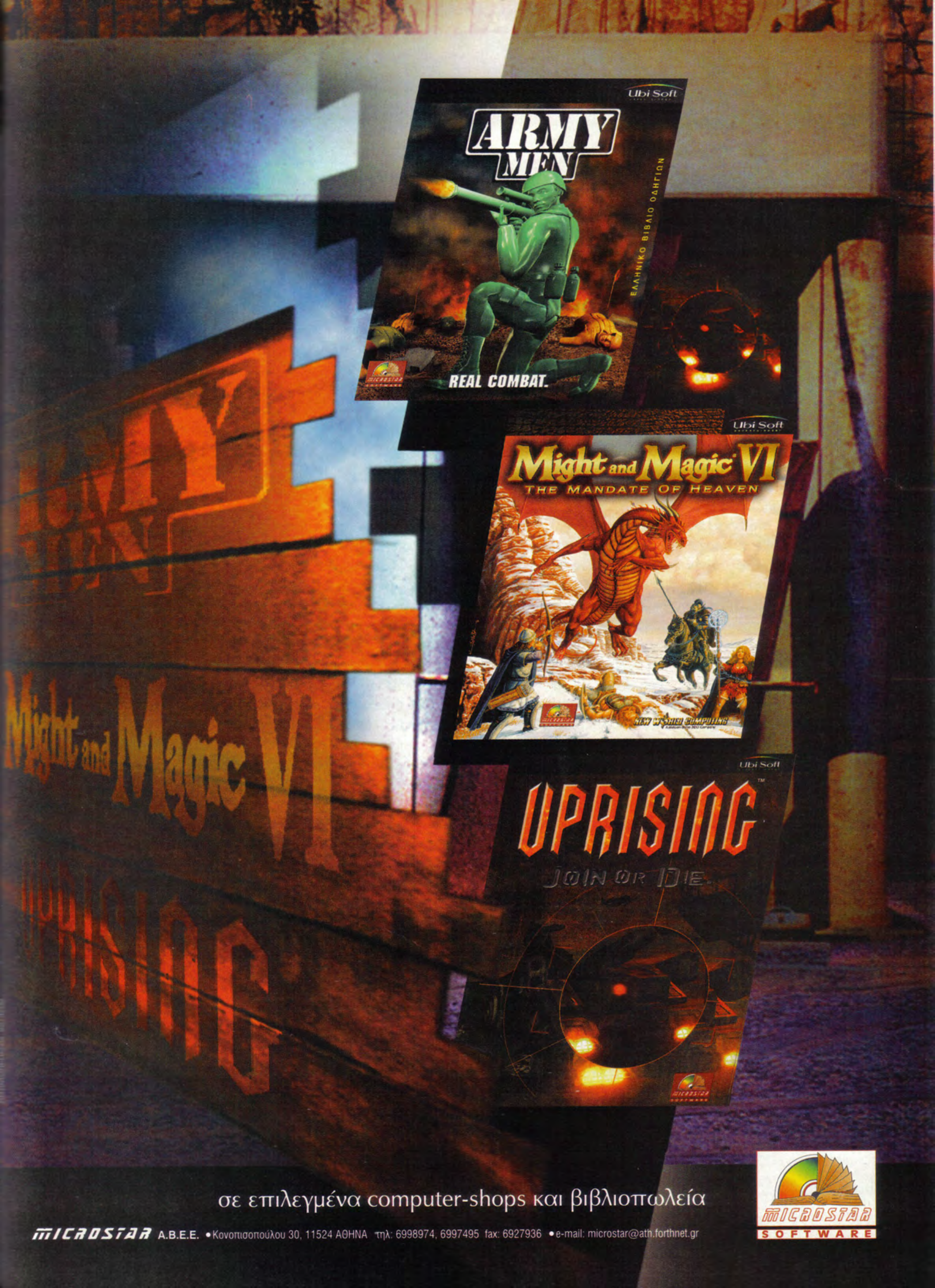
Αν δεν σας ικανοποιεί αυτός ο τρόπος, μπορείτε να βρεθείτε πρόσωπο με πρόσωπο με τον Master. Στο ανατολικότερο δωμάτιο του τρίτου επιπέδου υπάρχει μια πόρτα. Ανοίξτε τη και θα βρεθείτε σε έναν διάδρομο που δεν πρέπει να φημίζεται για την καθαριότητά του - όπως και ολόκληρο το Vault άλλωστε. Προτού μπείτε, όμως, φορέστε το Psychic Nullifier, για να αποκρούσετε τις "ψυχικές επιθέσεις από αυτούς που κατοικούν μέσα στον τοίχο". Στο τέλος του διαδρόμου θα σας υποδεχτεί ο Master αυτοπροσώπως. Εδώ μπορείτε να του επιτεθείτε για να τον σκοτώσετε, κρυβόμενος πίσω από τις κολόνες (κι εδώ η τακτική "πυροβολώ και κρύβομαι"). Να ξέρετε πάντως ότι οι τοίχοι θα "γεννούν" έναν mutant κάθε τρεις γύρους. Οταν τα καταφέρετε, αρχίστε να τρέχετε, γιατί υπάρχει μηχανισμός αυτοκαταστροφής (ισχύουν τα ίδια με την πρώτη επιλογή). Τέλος, αν δεν είστε τύπος που του αρέσουν οι καβγάδες κι έχει ως όπλο τη δύναμη της ομιλίας του, κάνετε μια ενδιαφέρουσα συζήτηση με την ολίγον διχασμένη προσωπικότητα του Master. Προσπαθήστε να τον πείσετε ότι τα σχέδιά του είναι μάταια και δώστε του το holodisk που πήρατε από την Brotherhood of Steel.

Η τρίτη επιλογή είναι εξαιρετικά δύσκολη, πρέπει δε να έχετε πανίσχυρο χαρακτήρα στο speech καθώς και perks που θα το ενισχύουν. Αν πάντως τα καταφέρετε, θα αυτοκαταστραφεί! Πάντως ό,τι και να κάνετε αρχίστε να τρέχετε μόλις δείτε την αντίστροφη μέτρηση. (Αν θέλετε, μπορείτε να δεχτείτε να γίνετε μέλος. Θα δείτε ένα εντυπωσιακό, άσχημο φινάλε.)

Αφού δείτε τη σκηνή με την έκρηξη της εκκλησίας, πάρτε μερικές αναπνοές και κατευθυνθείτε προς τη Military Base, την τοποθεσία της οποίας μάθατε από τον υπολογιστή της βάσης του Master. Οταν φτάσετε στην έρημο, είναι πιθανόν να συναντήσετε τα συντρίμμια ενός UFO! Ψάξτε τα πτώματα και θα βρείτε μια φωτογραφία του Elvis (ο οποίος ζει και βασιλεύει... στον Αρη!) και, κυρίως, ένα Alien Blaster, το οποίο προκαλεί εντυπωσιακά μεγάλο damage, όμως έχει ελάχιστο βεληνεκές. Αν δεν το συναντήσετε με την πρώτη, κάνετε μια βόλτα στην έρημο. Αξίζει τον κόπο...



Πέρασα να πω ένα γεια...


Ubi Soft
ARMY MEN
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
REAL COMBAT.
Ubi Soft
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
Ubi Soft
UPRISING
JOIN OR DIE.
σε επιλεγμένα computer-shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
MICROSTAR SOFTWARE

Η ΜΥΣΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι, αν θέλετε να σώσετε τη Necropolis, θα πρέπει να βρεθείτε στη βάση προτού συμπληρωθούν οι δεκαπέντε μέρες από την πρώτη επίσκεψή σας εκεί. Αυτό μπορεί να γίνει αν και μόνο αν ακολουθήσετε διαφορετική σειρά στα μέρη που θα επισκεφτείτε και αφήσετε τη Necropolis ως την τελευταία στιγμή της διορίας για το Water Chip. Με αυτό τον τρόπο θα έχετε βελτιωθεί αρκετά όταν φτάσετε στη Military Base και θα μπορέσετε να τα βγάλετε πέρα.

Μόλις φτάσετε στη βάση, θα σας εγκαταλείψουν οι ενισχύσεις της Nicole (όσοι τυχόν έχουν επιζήσει). Γυρίστε στην Brotherhood of Steel και δώστε αναφορά στον General Maxson (1.500 exp). Στη συνέχεια μιλήστε με τους Elders και προσπαθήστε να τους πείσετε ότι υπάρχει σοβαρός κίνδυνος (1.500 exp). Θα στείλουν ενισχύσεις, τις οποίες θα βρείτε όταν φτάσετε στη βάση. Σκοτώστε τους φρουρούς της βάσης και πάρτε από το πτώμα του ενός έναν ασύρματο. Χρησιμοποιήστε τον για να προκαλέσετε αντιπερισπασμό (1.500 exp) -χρησιμοποιήστε την τελευταία επιλογή στον ασύρματο- και να μπείτε ανενόχλητος στη βάση (δεν θα σας περιμένουν mutants στο πρώτο επίπεδο).



Μονομαχία στο El... Fallout.

Για να μπείτε στη βάση, όμως, θα χρειαστεί να διαβάσετε ακόμη ένα holodisk, που θα βρείτε σε κάποιο πτώμα, και να χρησιμοποιήσετε τον κωδικό για να ανοίξετε την πόρτα. Φορέστε στη συνέχεια τη ρόμπα των Children of the Cathedral και μπείτε. (Αν θέλετε, μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα προκαλώντας λίγο περισσότερο "θόρυβο", όμως αυτή είναι η ενδεδειγμένη λύση, που θα σας δώσει περισσότερα exp.)

Προχωρήστε ανενόχλητος μέσα στη βάση (θα σας περάσουν για "παιδί της Cathedral") και βρείτε μια σειρά υπολογιστών προς τα αριστερά του πρώτου επιπέδου. Χρησιμοποιήστε το science και απενεργοποιήστε τους αισθητήρες κίνησης και συναγερμού των ρομπότ (δεν θα μπορέσετε να απενεργοποιήσετε το κεντρικό σύστημα ασφάλειας, οπότε αρκεστείτε σε αυτά). Μπορείτε επίσης να δοκιμάσετε να στρέψετε τα ρομπότ ασφάλειας εναντίον των mutants, τροποποιώντας την επιλογή Pest Control.

Αφού αποφασίσετε και πράξετε ανάλογα, κατευθυνθείτε προς τα δεξιά, για να βρείτε ακόμη ένα δωμάτιο με υπολογιστές. Πηγαίνετε σε αυτόν που βρίσκεται τελευταίος προς τα πάνω και απενεργοποιήστε τα force fields του επιπέδου (όσα δεν είναι κατεστραμμένα). Επίσης, θα παίξετε μια παρτίδα blackjack (!!!) και, φυσικά, θα κερδίσετε (800 exp).

Κατεβείτε τώρα στο τρίτο επίπεδο. Αναζητήστε τον ανελκυστήρα που οδηγεί στο τέταρτο και τελευταίο επίπεδο. Σε κάποιο σημείο θα σας σταματήσει ένας φρουρός και θα σας πει ότι δεν μπορείτε να περάσετε. Πείτε του ότι θα φύγετε, αλλά εσείς συνεχίστε - θα πάρετε 2.000 exp, επειδή θα φτάσετε στο εσωτερικό χωρίς να σας ανακαλύψουν. Μιλήστε στην κοπέλα δίπλα στον mutant και θα μάθετε ότι η αγάπη δεν κοιτά εμφάνιση...

Τώρα κατεβείτε στον τέταρτο όροφο και προχωρήστε προσεκτικά, μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο Lieutenant με τον Van Hagan. Κάνετε save, γιατί θα χρειαστεί να κάνετε sneak μέχρι να φτάσετε κοντά τους και να ακούσετε τη συζήτηση που έχουν (1.000 exp). Πώς; Θα επιτεθούν στο Vault 13; Φορέστε την Power Armor σας, οπλίστε και στείλτε τους να ακολουθήσουν τον αφέντη τους (7.500 + 3.000 exp).

Τώρα σκοτώστε όσους βρείτε στο επίπεδο (αφήστε ζωντανή την κοπέλα, και θα σας κατηγορήσει ότι δολοφονήσατε το αγόρι της) και προχωρήστε βόρεια, μέχρι να φτάσετε στην αίθουσα ελέγχου της βάσης. "Καθαρίστε" τη και πλησιάστε τον κεντρικό υπολογιστή. Κάνετε download τα αρχεία του υπολογιστή και, αν έχετε καλό science, χρησιμοποιήστε το για να ερμηνεύσετε τους κωδικούς αυτοκαταστροφής που θα εμφανιστούν στην οθόνη. Αλλιώς τοποθετήστε εκρηκτικά στον υπολογιστή και τρέξτε για την έξοδο της βάσης...

Μόλις τερματίσατε το Fallout. Σημειώστε ότι κάποιες αποστολές μπορείτε να τις αντιμετωπίσετε με διαφορετική σειρά και τρόπο, όμως με τον προαναφερθέντα κάθε πράξη σας αποκτά νόημα και παίρνετε περισσότερο experience. Αν δεν σας ικανοποιήσει το αρκετά φιλοσοφικό



Η πυρηνική κεφαλή.



Το Αρχηγείο της Αδελφότητας.

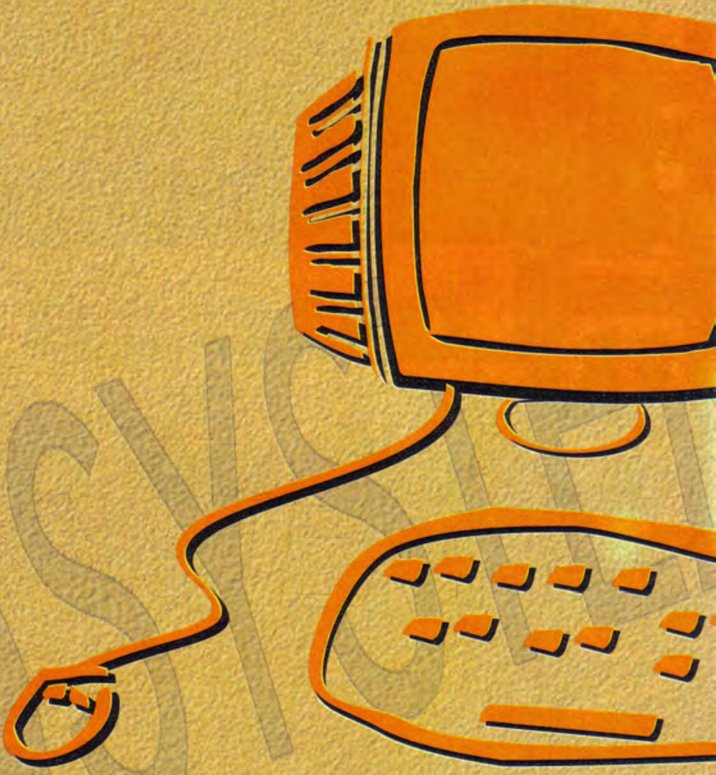









ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ
ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ





Από το εναλλακτικό τέλος του παιχνιδιού. Ο Overseer σας ζήτησε να φύγετε... και τα μέλη του βρίσκονται διασκορπισμένα στην είσοδο του Vault 13.

τέλος του (θα σας διώξουν επειδή είστε... ήρωας), τότε αρχίστε ξανά να παίζετε το παιχνίδι. Αυτή τη φορά όμως σκοτώστε οτιδήποτε κινείται και αναπνέει στο μελλοντικό Los Angeles - εκτός από τον Overseer, ο οποίος είναι ανίκητος. (Είναι; διαβάστε τη συνέχεια.)

Το αποτέλεσμα; Το ίδιο, όμως με μια "μικρή" διαφορά: Μόλις τελειώσει η ομιλία του Overseer, θα κατευθυνθεί προς το Vault 13. Εσείς, αγανακτισμένος από την έλλειψη ευγνωμοσύνης και τον κυνισμό του, θα βγάλετε το πιστόλι σας και θα τον κάνετε να πληρώσει... Οσοι πάντως δεν βρίσκετε χρόνο να ασχοληθείτε ξανά αρκεστείτε στη φωτογραφία.

PC

14 ΜΙΚΡΟΙ (ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΟΙ) ΦΟΝΙΑΔΕΣ ΤΟΥ FALLOUT

SUPER SLEDGEHAMMER


Το καλύτερο όπλο Melee στο Fallout. Είναι κατασκευή της Brotherhood of Steel και περιέχει μια συσκευή που αποθηκεύει την κινητική ενέργεια, προκαλώντας μεγαλύτερο damage στον άτυχο που θα τολμήσει να σας αντισταθεί.

PLASMA RIFLE


Το Winchester P94 Plasma Rifle είναι το πιο εξελιγμένο όπλο που μπορεί να επιδείξει η σύγχρονη τεχνολογία. Αν μάλιστα το αναβαθμίσετε σε Turbo Plasma Rifle, τότε μπορούμε να μιλάμε για τη γέννηση ενός δαίμονα. Παίρνει Micro Fusion Cells.

LASER RIFLE


Κατώτερο του Plasma Rifle, αλλά μόνο σε ό,τι αφορά το damage. Το μεγάλο (45) βεληνεκές του Wattz 2000 Laser Rifle το ανακηρύσσει ως το καλύτερο ενεργειακό όπλο μεγάλων αποστάσεων.

COMBAT SHOTGUN


Το Winchester City-Killer είναι το πρώτο σοβαρό όπλο που θα βρείτε στο παιχνίδι. Προκαλεί λίγο μεγαλύτερο damage από το απλό shotgun (15-25 έναντι 12-22), όμως έχει τη λειτουργία Burst. Δεν θα θέλετε να το αποχωριστείτε με τίποτα.

FLAMER


Η μόνη χρήση που βρήκα για αυτό το όπλο είναι το κάψιμο των αυγών του Death Claw. Πολύ μικρό βεληνεκές (5) και μεγάλο βάρος (28+10 κάθε φιάλη). Μόνο για εμπρηστικά ένστικτα.

MINIGUN


Ή "ανώδυνος" για τους μυημένους. Το Rockwell CZ53 είναι το εντυπωσιακότερο συμβατικό όπλο. Ο ήχος που παράγουν οι 60.000 στροφές ανά λεπτό είναι το κάτι άλλο. Μόνο μειονέκτημα το μεγάλο βάρος του (31 pounds).

RIPPER


Το Ripper Vibroblade είναι το αλυσοπρίονο της παρέας. Παίρνει Small Energy Cells και ικανοποιεί με ευκολία όποιες σαδιστικές τάσεις προκύψουν.

ROCKET LAUNCHER


Το Rockwell BigBazooka Rocket Launcher προτείνεται για μαζική εξόντωση εχθρών. Το damage του είναι εντυπωσιακό, όμως οπλίζεται με μόνο μία ρουκέτα και χάνετε Action Points για να οπλίσετε ξανά (αν επιζήσει κάποιος από τους εχθρούς σας).

SNIPER RIFLE


Το DKS-501 Sniper Rifle προτείνεται για επιθέσεις από μεγάλη απόσταση (έχει βεληνεκές 50) και είναι το πλέον κατάλληλο για όσους προτιμούν το ρόλο του ελεύθερου σκοπευτή.

POWER FIST

Με αυτό θα μπορείτε εύκολα να "ρίχνετε το γάντι" στους αντιπάλους σας. Κατώτερο του Super Sledge, το "Big Frigger" φορτίζεται με Small Energy Cells.

TURBO PLASMA RIFLE


Το υπέρτατο όπλο του Fallout. Προέρχεται από αναβάθμιση του P94 Winchester Plasma Rifle και παίρνει Micro Fusion Cells.

ALIEN BLASTER


Δεν θα το βρείτε εύκολα στο παιχνίδι. Εχει το μεγαλύτερο damage από όλα τα όπλα αλλά πολύ μικρό βεληνεκές (10).

GATLING LASER


Το H&K L30 Gatling Laser είναι μια εξελιγμένη έκδοση του Minigun. Παίρνει Micro Fusion Cells και έχει βεληνεκές 40.

0.223 PISTOL


Η αμοιβή σας όταν εξολοθρεύσετε τους επιδρομείς στο σπίτι του Irwin. Θα σας βγάλει από πολλές δύσκολες καταστάσεις.

ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ έως και 12 μηνιαίες δόσεις και με πιστωτική κάρτα

Χρηματιστήριο Πληροφορικής

COMPUTERS STADIUM SDP 233MMX

M/B QDI Titanium Ib+, CPU Intel Pentium II 233MMX, SDRAM 32MB, FDD 1.44MB, HDD 3.2GB, CD-ROM 32x, Sound Blaster 16, SVGA S3 Vigre 3D DX Pro 4MB, Case Mini 230W, K/B/ 104 Win 98, Mouse, Monitor 15'' Digital

189.000

COMPUTERS STADIUM ATX PII 333

M/B QDI Brilliand I, CPU Intel Pentium II 333, SDRAM 64MB, FDD 1.44MB, HDD 5.1GB, CD-ROM 33x, Sound Blaster 16, AGP SVGA Diamond 8MB, Voodoo II 8MB, Case Midi ATX 250W, K/B/ 104 Win 98, Mouse, Monitor 17'' Digital

459.000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

H/P Notebook Omnibook 800

166MMX, 16MB RAM (επεκτάσιμη στα 80MB), HDD 4.0 GB, FDD 1.44, CD-ROM εξωτερικό, Sound Card, Monitor TFT, 10.4

399.000 δρχ.

δώρο Docking Station και κινητό Ericsson 388 με σύνδεση Cosmote

Motherboards QDI

Titanium I b+ Pentium TX	27.000
Legend V Pentium II LX	32.000
Brilliand I Pentium II BX	43.500

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ CPU's/RAM/HDD

Intel Pentium 233MMX	19.000
Intel Pentium II 333	109.000
SDRAM 32MB	11.000
SDRAM 64MB	29.000
HDD 3.2GB Seagate	39.900
HDD 5.1GB Quantum EL	49.900

MONITORS

15' Digital	49.000
17' Digital TCO 95	99.000
SONY 100ES TCO 95	99.000
SONY 200ES TCO 95	159.000

CD/DVD-ROM, CDR/W

CD-ROM Toshiba 33x	19.500
CD-ROM TEAC 32x	19.000
CD-ROM Cyber 32x	16.000
DVD-ROM Creative 2x20x	69.000
CDR/W Philips 6x2x2x	99.000
CDR/W Philips 6x2x2x SCSI	119.000

TV-RADIO Tuners/Cameras

Aims Lab TV	23.500
Aims Lab Radio	7.900
Xtreme Video / TV / Radio	54.000
Connectix Color camera	43.000
Connectix Color camera USB	43.000

SCANNERS ACER

310P	29.000	310S	38.000
610P	44.000	610S	49.500

PRINTERS

Canon BJC 250	44.000
Canon BJC 4300	66.000
EPSON Color 400	53.000
EPSON Color 600	73.000
H/P 670C+	54.000
H/P 720C	85.000

ΗΧΕΙΑ TEAC

120 W	14.500
240 W	19.000
1000W	72.000

VGA Cards/3D Accelerators

Diamond G460 AGP 8MB	26.900
Diamond Viper AGP 8MB *new*	***call***
Diamond Viper PCI 4MB	22.900
S3 Virge 3D DX Pro PCI 4MB	9.900

COSMOTE

Με κάθε αγορά κινητού έως 15/10/98 με σύνδεση Cosmote συμμετέχετε σε κλήρωση ενός Scanner Acer 610P

VOODOO II 12MB	*83.000*
VOODOO II 8MB	*63.000*

FAX/MODEMS

Supra 56K ext	23.000
Supra 56K int	19.000

OteNet Συνδρομές

3 μήνες	19.500
6 μήνες	39.000
12 μήνες	70.000

www.mmcenter.gr

1. MULTIMEDIA CENTER :
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 7
(ΚΑΛΛΙΜΑΡΜΑΡΟ ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ),
Τηλ: **7259172, 7295349**
Fax: **7251784**

2. MULTIMEDIA CENTER
(Service & Upgrade):
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 17
Τηλ: **7251785**

3. MULTIMEDIA CENTER
Franchise (Mobile Solutions):
Λ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 22, ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

MULTIMEDIA CENTER

• Στις τιμές δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. • Αποστολή με αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα. • Οι τιμές είναι ενδεικτικές, αλλάζουν συνήθως καθημερινά.

Τελικά το παιχνίδι των X-Files φαίνεται ότι έχει πουλήσει πάρα πολύ, αν κρίνω από τα γράμματά σας και κυρίως από τα e-mails που μου έχετε στείλει, άντρες και γυναίκες. Δεν ξέρω πού βρίσκετε το κουράγιο για τόσο πολύ gaming καλοκαιριάτικα. Εγώ από την πολλή ζέστη δεν μπορούσα να συγκεντρωθώ σχεδόν καθόλου. Αν και πέρασα το καλοκαίρι παίζοντας το Might and Magic 6 (μια και το ταξίδι μου στην Κίνα αναβλήθηκε 5 μέρες προτού φύγω) όπου δεν έκανα τίποτα άλλο από τα να σκοτώνω εχθρούς. Τελικά σκότωσα περίπου 12.000 τέρατα (!!!) και ησύχασα. Στο επόμενο τεύχος του περιοδικού θα έχω ένα αναλυτικό άρθρο σχετικά με το τι πρέπει να κάνετε για να τελειώσετε το παιχνίδι και όχι μόνο.

MIGHT AND MAGIC 6

Στο CD που συνοδεύει το παρόν τεύχος του περιοδικού θα βρείτε μία σειρά εικόνες με σημαντικά στοιχεία για το Might and Magic 6 όπως όλα τα spells του παιχνιδιού, τα quests και τα βραβεία που μπορείτε να πάρετε, τα χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας μου κ.λπ. Αξίζει να τις δείτε προκειμένου να ενημερωθείτε αλλά και να συναγωνιστείτε με όποιον το επιθυμεί.



Το ειδικό βραβείο που παίρνεις τελειώνοντας τις αποστολές σου στο Might & Magic 6.



Τα χαρακτηριστικά της ομάδας μου. Ολοι είναι Level 128 και αυτό χωρίς τη χρήση κάποιου cheat editor (Ακούς, Ηλία;).

Εννοείται φυσικά ότι δεν έχει χρησιμοποιήσει κάποιος CHEAT/CRACK EDITOR. Επίσης, θα βρείτε μία σειρά από saves που αφορούν στο φινάλε του παιχνιδιού. Τα συμπεριλάβαμε για όποιον θέλει να δει το τέλος του παιχνιδιού, αλλά ακόμη περισσότερο για όποιον θέλει να παίξει με μία ισχυρή ομάδα (τουλάχιστον έτσι πιστεύω). Δεν έχετε παρά να αντιγράψετε τα αρχεία αυτά μέσα στο αντίστοιχο Saves subdirectory του παιχνιδιού σας. Η ομάδα αυτή δεν έχει να φοβηθεί τίποτα και κανέναν, αφού "καθαρίζει" και τα πιο δύσκολα επίπεδα (Dragonsands και Hermit's Isle) χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία. Σας συνιστώ ανεπιφύλακτα να δοκιμάσετε τα saves αυτά.

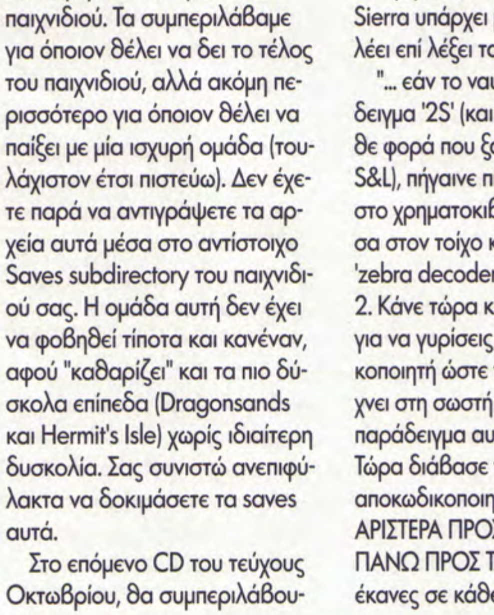
Στο επόμενο CD του τεύχους Οκτωβρίου, θα συμπεριλάβουμε καινούρια saves με ακόμη πιο ισχυρή ομάδα.

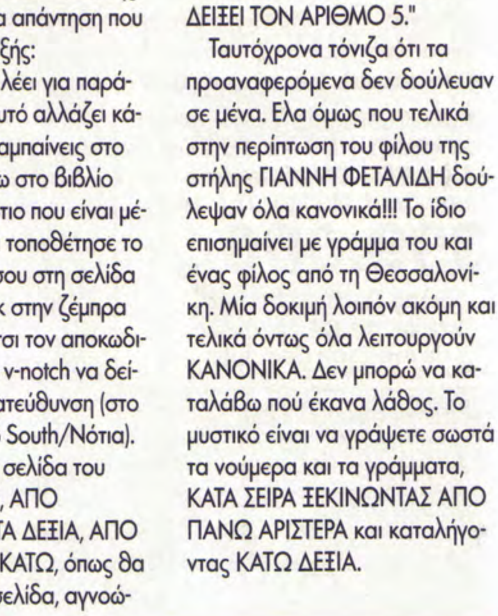
SHIVERS 2: HARVEST OF SOULS

Στο προηγούμενο τεύχος είχα αναφέρει ότι στα ειδικά fora της Sierra υπάρχει μια απάντηση που λέει επί λέξει τα εξής:

"... εάν το vault λέει για παράδειγμα '2S' (και αυτό αλλάζει κάθε φορά που ξαναμπαίνεις στο S&L), πήγαινε πίσω στο βιβλίο στο χρηματοκιβώτιο που είναι μέσα στον τοίχο και τοποθέτησε το 'zebra decoder' σου στη σελίδα 2. Κάνε τώρα κλικ στην ζέμπρα για να γυρίσεις έτσι τον αποκωδικοποιητή ώστε το v-notch να δείχνει στη σωστή κατεύθυνση (στο παράδειγμα αυτό South/Νότια). Τώρα διάβασε τη σελίδα του αποκωδικοποιητή, ΑΠΟ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΔΕΞΙΑ, ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ, όπως θα έκανες σε κάθε σελίδα, αγνοώντας τους κύκλους. Ετσι, αν αυτό δίνει τα: 3L, 4R, 5L, τότε κάνε κλικ στην ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΜΕΡΙΑ του vault lock ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 3, ΜΕΤΑ ΔΕΞΙΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 4 ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 5."

Ταυτόχρονα τόνιζα ότι τα προαναφερόμενα δεν δούλευαν σε μένα. Ελα όμως που τελικά στην περίπτωση του φίλου της στήλης ΓΙΑΝΝΗ ΦΕΤΑΛΙΔΗ δούλεψαν όλα κανονικά!!! Το ίδιο επισημαίνει με γράμμα του και ένας φίλος από τη Θεσσαλονίκη. Μία δοκιμή λοιπόν ακόμη και τελικά όντως όλα λειτουργούν ΚΑΝΟΝΙΚΑ. Δεν μπορώ να καταλάβω πού έκανα λάθος. Το μυστικό είναι να γράψετε σωστά τα νούμερα και τα γράμματα, ΚΑΤΑ ΣΕΙΡΑ ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ και καταλήγοντας ΚΑΤΩ ΔΕΞΙΑ.





Ανοίγοντας το χρηματοκιβώτιο στο SHIVERS 2.

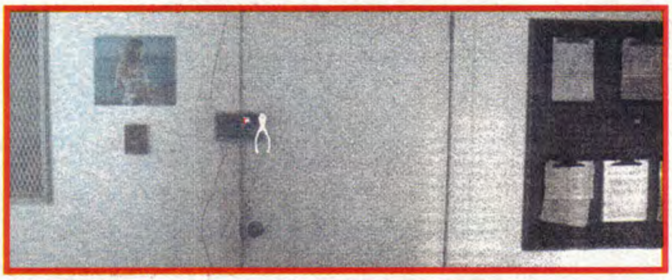
THE X-FILES

Ο CANCERMAN

Καταρχήν, να ξεκινήσω με την ιστορία της "εμφάνισης" του CancerMan στο παιχνίδι. Τι ήταν να ζητήσω τη βοήθειά σας; Με τρελάνατε στα γράμματα και στα τηλέφωνα. Δεν έχει νόημα να δημοσιεύσω 26 ονόματα στη σειρά, γι' αυτό θα αρκεστώ σε αυτόν που μου το είπε πρώτος. Ποιος είναι; Μα ο γνωστός μας Vantor, γνωστό "τσιράκι" του "ανθρώπου με το τσιγάρο", που λόγω της σχέσης του με ένα τηλέφωνο είχε αμέσως την απάντηση. Ο γνωστός σε όλους μας CancerMan εμφανίζεται μόνο αν κάνετε ακριβώς τα ακόλουθα:

Στο τέταρτο CD πάτε στο Gordon's Hauling στο Charno (στις April 4, 1996). Μόλις μπείτε μέσα, βρείτε και πάρτε το φτυάρι (shovel) και τον κόφτη/πένσα (pliers). Εντοπίστε το σημείωμα που πρέπει να πάρετε από το πάτωμα και πριν το πάρετε, κάνετε SAVE. Τώρα πάρτε το σημείωμα από το πάτωμα. Βρίσκεστε κλειδωμένοι, ενώ έχει αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση για την έκρηξη. Αντί να χτυπήσετε τον μικρό αεραγωγό με το φτυάρι και να βγείτε έξω γλιτώνοντας, γυρίστε ώστε να κοιτάζετε την πόρτα και κάνετε κλικ τον κόφτη/πένσα πάνω στον μηχανισμό παγίδευσης. Θα δείτε μία τεράστια έκρηξη και φυσικά θα πεθάνετε. Αμέσως μετά θα δείτε τον CancerMan να ανάβει ευτυχισμένος ένα τσιγάρο.

Αυτό ήταν. Η εμφάνιση του CancerMan σταματά εδώ. Και τώρα αρχίζουν τα παράξενα. Κάνετε LOAD τη θέση που λίγο πριν κάνατε SAVE και επαναλάβετε τα ίδια ακριβώς. Ε! όσο και να προσπαθείτε, δεν θα ξαναδείτε τον CancerMan, αλλά θα βλέπετε τον γιατρό.



Κάνε κλικ στην πόρτα τον κόφτη, αντί να δραπετεύσεις.



Θα δεις μία τεράστια έκρηξη...

Τώρα κάνετε QUIT και αφού βγείτε στα Windows, ξανατρέξτε κανονικά το παιχνίδι. Αμέσως φορτώστε τη θέση που έχετε κάνει SAVE και ξαναδοκιμάστε πάλι ό,τι κάνατε πριν. Ε! θα δείτε πάλι τον CancerMan. Κάνετε πάλι LOAD και ξαναπροσπαθήστε πάλι τα ίδια. Ξανά τίποτα! Οσο και αν προσπαθείτε θα βλέπετε συνέχεια το γιατρό. Τι ακριβώς συμβαίνει; Με κάποια ρουτίνα έχουν ρυθμίσει έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε τον CancerMan ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΦΟΡΑ, την ΠΡΩΤΗ που επιχειρείτε. Τώρα γιατί συμβαίνει, αυτό δεν ξέρω και δεν μπορώ να σας απαντήσω.



...και τον κολλητό του Κράτσα να τραβάει τις τζούρες του όλο ευχαρίστηση. Μερικοί άνθρωποι έχουν κάτι απολαύσεις...

ΑΠΕΙΡΑ SAVES

Ναι, σωστά διαβάζετε, τελικά υπάρχει τρόπος να ξεπεράσετε τον περιορισμό των τριών saves. Τι πρέπει να κάνετε;

ΠΟΛΥ ΑΠΛΑ, στο MAIN MENU κρατάτε ΠΑΤΗΜΕΝΟ το πλήκτρο SHIFT και κάνετε κλικ στην επιλογή SAVE. Αμέσως ανοίγει το ειδικό παράθυρο των Windows που επιτρέπει να κάνετε ΟΣΑ saves θέλετε, μια και είστε πια στο περιβάλλον των Windows. Φυσικά μπορείτε να αξιοποιήσετε και την long file names δυνατότητα για καλύτερη περιγραφή της θέσης σας.

Εννοείται ότι, αν θέλετε να κάνετε LOAD μία από τις θέσεις αυτές, πρέπει να επαναλάβετε τα ίδια. Δηλαδή ενώ είστε στο MAIN MENU κρατώντας ΠΑΤΗΜΕΝΟ το πλήκτρο SHIFT, κάνετε κλικ στο LOAD.

Τώρα γιατί οι προγραμματιστές του παιχνιδιού προτίμησαν να κρατήσουν ΜΥΣΤΙΚΗ αυτήν τη λειτουργία και την αποκάλυψαν αφού πρώτα έγινε ντόρος για τα τρία μόνο saves, δεν μπορώ να σας απαντήσω. Και πολύ περισσότερο δεν μπορώ να απαντήσω στο γιατί δεν έκαναν αυτήν τη λειτουργία "κανονική", βάζοντάς την δηλαδή στη θέση της λειτουργίας των τριών saves.

Αν το ήξερα αυτό όταν έγραφα το review, θα είχα δώσει μεγαλύτερη βαθμολογία στο χειρισμό, αλλά δεν φταίω εγώ για την κατάσταση αυτή.



Πυροβολώντας τη γυναίκα που περνά μπροστά από τη Scully, βλέπεις αυτήν τη φωτογραφία.



Βάζοντας και δεύτερη φορά "χέρι" στην Astadourian καταλήγεις στην φυλακή για σεξουαλική παρενόχληση.



Εδώ σου προσφέρεται η καλύτερη δυνατότητα να σκοτώσεις την Astadourian. Φυσικά καταλαβαίνεις τι θα συμβεί μετά.

ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ

Ακολουθούν μία σειρά κινήσεων που μπορείτε να δοκιμάσετε στο παιχνίδι, προκειμένου να δείτε κρυμμένες δυνατότητές του και να αποκτήσετε μία πιο σφαιρική εικόνα της περιπέτειας. Μερικά από αυτά κάλλιστα μπορούν να θεωρηθούν και ως Easter Eggs, ένα-δύο είναι και bugs, αλλά δεν είναι αυτό το θέμα μας. Φυσικά ΕΝΝΟΕΙΤΑΙ ότι προτού δοκιμάσετε οποιοδήποτε από αυτά πρέπει πρώτα απ' όλα να κάνετε save για να εξασφαλίσετε τη θέση σας.

Εχουμε και λέμε λοιπόν:

1. Κάνετε δεξί κλικ (και όχι αριστερό όπως λένε πολλοί) στο γράμμα "O" στο μήνυμα "Welcome" του FBI που εμφανίζεται στη login screen του υπολογιστή σας και αυτόματα θα "μπείτε" μέσα, χωρίς να περάσετε από την οθόνη που σας ζητά να τυπώσετε το password.

2. Προσπαθήστε να πυροβολήσετε την καστανομάλλα γυναίκα που περνά για ελάχιστα δευτερόλεπτα μπροστά από τη Scully, όταν αυτή σας καλεί από το κινητό τηλέφωνό της!!! Αυτό συμβαίνει ενώ τελειώνετε τη συζήτησή σας με τον Mulder και είστε πάνω στο Attic (Disc 7). Πρέπει να αντιδράσετε ακαριαία. Η γυναίκα αυτή είναι μία από τις επικεφαλής προγραμματίστριες του παιχνιδιού και έχει βάλει μία ρουτίνα όπου ο πυροβολισμός ενεργοποιεί ένα Easter Egg (μία ειδική φωτογραφία).



Τα κλασικά 3 saves του παιχνιδιού.

3. Στον υπολογιστή σας, στο σπίτι ή το γραφείο, κάνετε κλικ στο ING και πηγαίνετε στην επιλογή Search CRIMINAL Database. Βάλτε διαδοχικά όλα τα ονόματα των στελεχών της Fox Interactive που πήραν μέρος στην παραγωγή του παιχνιδιού (υπάρχουν στο πίσω μέρος του manual). Θα πάρετε ένα βιογραφικό καθώς και μία φωτογραφία τους!!!

4. Στο Disc 2, μόλις γυρίσετε από το Warehouse στο σπίτι σας, κάνετε κλικ στο παράθυρο του δωματίου σας. Θα δείτε να περνά μία πολύ όμορφη γυναίκα, η οποία μάλιστα στρίβει και κοιτά προς το μέρος σας!!! Αγνωστο ποια είναι.

5. Ελέγχετε τις σημειώσεις κάθε βράδυ. Θα υπάρχουν πολλές καταχωρίσεις για τα γεγονότα της ημέρας. Κάνετε Forward τις σημειώσεις αυτές στους Skinner και Shanks και διαβάζετε τις απαντήσεις τους όταν αυτές έρχονται μέσω e-mail.

6. Στο γραφείο σας κάνετε κλικ την κολλητική ταινία που υπάρχει εκεί και παρακολουθήστε τις αντιδράσεις.

7. Σημαδέψτε με το όπλο σας τον Skinner.

8. Γενικά πυροβολήστε κάποιον που δεν πρέπει. Καταλήγετε κατευθείαν στη φυλακή, χωρίς δικαστήρια και τέτοιες αστειότητες.

9. Πυροβολήστε την Astadourian. Ούτε μία στιγμή μην περάσει από το μυαλό σας ότι μπορείτε να έχετε κάποια τύχη. Αξίζει όμως να δείτε το τέλος σας.

10. Επιστρέψτε στο Sand Point, αφού όμως πρώτα συναντήσετε τον X, και δείτε τι συμβαίνει.

11. Το παιχνίδι έχει ένα "μαύρο σημείο" όπου μπορείτε να κολλήσετε για τα καλά. Ενώ είστε στην περιοχή RR1121/82434 (April 6, 1996), εκεί όπου βρίσκονται τα τρένα, συναντάτε τον "αλήτη". Αν δεν καταλάβετε τι ακριβώς θέλει, έχετε μεγάλο πρόβλημα, μια και δεν μπορείτε να συνεχί-

ΜΕΤΡΟΝ MULTIMEDIA

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
54621, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.
ΤΗΛ: 264608 - FAX: 281292.

e-mail: metron@spark.net.gr



Nikos Bendis [WEB & Layout] benik@the.forthnet.gr

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ.

Ονομ/μο: ______ Πόλη: ______

Διεύθυνση: ______ Τ.Κ: ______ Τηλ: ______

Τίτλος 1: ______ Τίτλος 2: ______

σετε, αφού δεν θα πάρετε τη βιντεοκασέτα. Δείχνοντάς του το σήμα σας, δεν το παίρνετε πίσω με τίποτα. Δείξτε του την φωτογραφία των Mulder και Scully και προσέξτε την αντίδρασή του.

12. Οταν συναντήσετε τον X και σας πει να μην τον ακολουθήσετε, αγνοήστε τη σύστασή του και ακολουθήσετε τον, χωρίς όμως να καθυστερήσεις καθόλου. Θα δείτε μία σκηνή όπου σας σκοτώνει χωρίς τον παραμικρό δισταγμό.

13. Οταν βρίσκετε τον Cook πεσμένο στο πάτωμα των γραφείων σας, μην τον βοηθήσετε, αλλά κάνετε κλικ στην κολλητική ταινία. Θα δείτε τον Cook να εμφανίζεται στην πόρτα και να κάνει διάφορα σχόλια για την κατάστασή σας, ενώ υποτίθεται ότι είναι πεσμένος στο πάτωμα!



Δείξε το σήμα και έχασες. Σου το παίρνει προτού προλάβεις να αντιδράσεις και αντίο...

14. Βάλτε τον υπολογιστή σας, στο γραφείο ή το σπίτι, στην επιλογή Media να ψάξει για τα UFOs (πληκτρολογήστε UFO). Στείλτε τα αποτελέσματα της έρευνάς σας στους Skinner και Skanks μέσω e-mail και περιμένετε να δείτε τις αντιδράσεις τους!

15. Ενώ κοιτάτε τη Scully, φωτογραφίστε την με την digital camera που έχετε και δείτε την απάντησή της. Δεν της αρέσει καθόλου η ιδέα.

16. Μπορείτε να πυροβολήσετε τον εαυτό σας!!! Πώς γίνεται αυτό; Απλώς σε κάποια από τις σκηνες που σας δείχνουν στην οθόνη, πάρτε το πιστόλι σας και πυροβολήστε τον εαυτό σας. Θα δείτε μία σκηνή με ένα σημείωμα που λέει ότι αυτοκτονήσατε. Το σημαντικό είναι ότι σχεδόν σε κάθε αυτοκτονία σας (σε διαφορετικά σημεία του παιχνιδιού φυσικά) υπάρχουν διαφορετικά σημειώματα αυτοκτονίας.

17. Στο σπίτι σας υπάρχουν έγγραφα, τα οποία μπορείτε να διαβάσετε και μιλάνε για το διαζύγιό σας, αλλά και για ένα μυθιστόρημα που γράφετε.

18. Αυτό δεν είναι εξακριβωμένο, το μεταφέρω όμως γιατί στα newsgroups είναι από τα θέματα που κυριαρχούν. Μερικοί λένε ότι έχουν καταφέρει να ακούσουν διαφορετικές φωνές στο τηλέφωνο από την εν διαστάσει σύζυγό σας. Αλλοτε γλυκιές και άλλοτε πολύ νευριασμένες. Προσωπικά δεν μπόρεσα να βρω καμιά αλλαγή από τη standard απάντησή της και το ύφος που έχει στο μήνυμα που αφήνει στον τηλεφωνητή σας.

19. Υπάρχει πραγματικό μυστήριο με τις χειροπέδες σας, μια και δεν τις χρησιμοποιείτε πουθενά στο παιχνίδι. Ολοι αναρωτιούνται γιατί έχουν μπει, αλλά απάντηση δεν υπάρχει, τουλάχιστον μέχρι στιγμής. Παρ' όλα αυτά μπορείτε να προσπαθήσετε να τις χρησιμοποιήσετε στον Cook και στην υπάλληλο στο ξενοδοχείο. Ακόμη καλύτερα προσπαθήστε να τις κάνετε κλικ στον Skinner.



Τόλμησε να κάνεις κλικ το στιλέτο πάνω της προτού χρειαστεί να της το δείξεις και... έχετε γεια ραχούλες!

20. Στο τέλος της δεύτερης μέρας, όταν πάτε στην αποθήκη στην αποβάθρα, καθυστερήστε να φύγετε από κει όπου πρωτοφτάνετε. Θα δείτε έναν από τους καλύτερους θανάτους σας.

21. Προσπαθήστε να πάρετε τον αριθμό του Everett's Diner. Τον βρίσκετε στο δωμάτιο του Mulder, μπροστά από τον καθρέφτη, αν κοιτάξετε ακριβώς μπροστά από την εξώπορτα ("sweet potato pie").

22. Ψάξτε για τον Wong στο ING στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού, πριν τον συναντήσειτε στην αποβάθρα, για να δείτε την απάντηση του υπολογιστή. Βάζοντάς τον όμως να ψάξει στο MEDIA παίρνετε ένα αναλυτικό ρεπορτάζ για τον ασιατικό κινηματογράφο!!!

23. Στον υπολογιστή σας βάλτε στο ING να ψάξει στην FBI Database για τον Skinner. Μετά κάνετε Forward τα στοιχεία που βρήκατε στον ίδιο τον Skinner και διαβάστε το απαντητικό e-mail που θα σας στείλει. Κάνετε το ίδιο και για άλλους πρωταγωνιστές του παιχνιδιού και παρατηρήστε τις αντιδράσεις του καθενός.

24. Στο ξενοδοχείο, προτού μιλήσετε στην υπάλληλο, γυρίστε αριστερά και μιλήστε στη μητέρα με το μικρό κορίτσι που παίζει με το μηχάνημα με τις τσιχλόφουσκες.

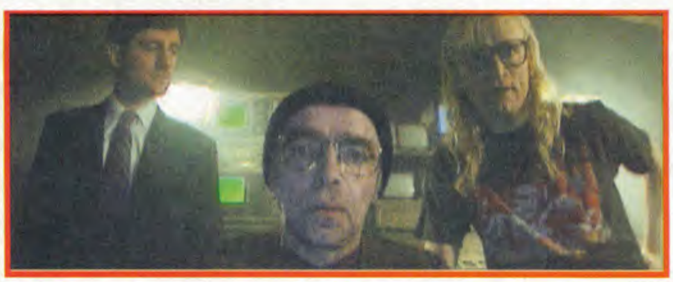
25. Στο Wheel Room (θάλαμος πλοήγησης) του Tarakan, κάνετε κλικ στον πισινό της Asta!!! Σας απαντά με κάτι που φαίνεται να λέει "Keep your hands off my ass". Επαναλάβετέ το μία ακόμη φορά και η καριέρα σας τελειώνει λόγω σεξουαλικής παρενόχλησης!

26. Στο Warehouse, καθώς ετοιμάζεστε να φύγετε με τον Skinner, αν πάτε προς το ύποπτο αμάξι με το πιστόλι σας αντί με τη φωτογραφική μηχανή σάς καθαρίζουν με ένα αυτόματο όπλο και βλέπετε μία διαφορετική σκηνή θανάτου σας.

27. Προσπαθήστε να κάνετε κλικ το στιλέτο στο πρόσωπο της Scully, στο Gold Bar hospital, προτού έρθει η στιγμή που πρέπει να της το δείξετε. Δείτε τι συμβαίνει.

Αυτά προς το παρόν, περισσότερα τον άλλον μήνα.

PC



Τα καλύτερα παιδιά της πιάτσας είναι εδώ.

COMPUTERS

GAMES CLUB

























ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

MAX 2	13.900	CYBERIA 2	6.900
SWAT 2	13.900	BIG RED RACING	5.900
ARMY MEN	12.900	IF - 16	7.900
LUCKY LUKE	9.900	COMANCHE	3.900
FINAL FANTASY 7	13.900	GLADESTINY	7.900
MICROMACHINES	11.900	FADE TO BLACK	4.900
FLYING CORPS	6.900	NBA '97	4.900
ATF	7.900	N.F.S. 2	5.900
VIRTUAL KARTS	5.900	PSYCIC DETECTIVE	5.900
FIFA '98	9.900	TOY STORY	6.900
ROSE TATOO	7.900	SPIROU	6.900
DESTINY	7.900	S.P.Q.R.	5.900
LARRY 7	7.900		

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P2 300, 32MB, SOYO MOTHERBOARD, HDD 2.1 SEAGATE, SOUNDBLASTER 16, SVGA 4MB 3D, 24X CD-ROM HITACHI, MONITOR 15" SAMROCK, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ, FDD 1.44

329.000 ΔΡΧ.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

STARCRAFT STRATEGY GUIDE
Γ' ΜΕΡΟΣ

Είστε μόλις δέκα σενάρια από την ολοκλήρωση του Starcraft! Μην μου πείτε ότι δεν θέλετε να μάθετε το τέλος αυτού του διαστημικού έπους. Αλλωστε και τα τρία campaign-ιστορίες είναι αλληλένδετα και το ένα αποτελεί συνέχεια του άλλου. Αυτά που θα αντιμετωπίσετε ως Protoss από κάποιο σημείο και μετά αποτελούν και το δυσκολότερο σημείο του παιχνιδιού. Για άλλη μία φορά, όμως, το... διαπλανητικό περιοδικό μας θα βρεθεί κοντά σας, δίνοντάς σας πολύτιμες συμβουλές για τη χρήση των εκπληκτικών units των Protoss. En' Taro Adun, αναγνώστες!

Του Σωτήρη Μπέλλου



Ο High Templar, γνωρίζοντας πού έχουν θαφτεί τα Zerg, ενεργοποιεί το θανατηφόρο Psionic Storm (σενάριο "The Hunt For Tassadar").



Να μια καλή διάταξη για το "The Hunt For Tassadar". Παρατηρήστε τον Zealot στα δεξιά. Θα αποτελέσει το δόλωμα, οδηγώντας τους Zerg σε βέβαιο θάνατο.

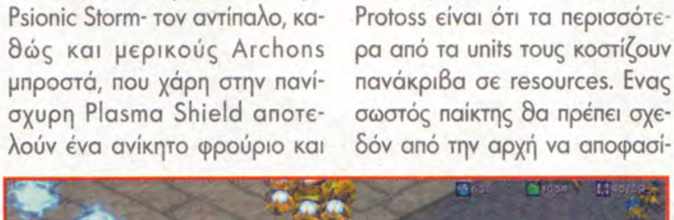
ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Τα units των Protoss είναι τα μόνα όπου η στρατηγική δεν είναι και τόσο απαραίτητη. Από τη στιγμή που θα φτιάξετε δέκα Carriers και άλλους τόσους Archons, τα πάντα για τον εχθρό (τουλάχιστον τον υπολογιστή) θα έχουν τελειώσει. Το θέμα είναι πώς θα φτάσετε στο σημείο να κατασκευάσετε μια τέτοια δύναμη...

Οι Protoss είναι η καλύτερη φυλή για άμυνα. Τα Photon Cannons χτυπούν τόσο επίγειους όσο και εναέριους στόχους, οπότε φτιάχνετε πάρα πολλά από αυτά. Τοποθετήστε πίσω τους μερικούς High Templars ώστε να κατακεραυνώνουν -με Psionic Storm- τον αντίπαλο, καθώς και μερικούς Archons μπροστά, που χάρη στην πανίσχυρη Plasma Shield αποτελούν ένα ανίκητο φρούριο και δεν θα έχετε απολύτως κανένα πρόβλημα.

Μην υποτιμάτε τους Zealots. 16+ damage και Plasma Shield τους καθιστούν πολύτιμο όπλο. Και να σκεφτείτε ότι κοστίζουν 100 Minerals έκαστος! Το πλην όμως είναι ότι επιτίθενται μόνο σε επίγειους στόχους.

Το τεράστιο μειονέκτημα Protoss είναι ότι τα περισσότερα από τα units τους κοστίζουν πανάκριβα σε resources. Ενας σωστός παίκτης θα πρέπει σχεδόν από την αρχή να αποφασίσει ποια και περίπου πόσα από αυτά θα παράγει. Επίσης, οι Protoss χτίζουν μόνο κοντά στα Pylons, που σημαίνει ότι θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί κατά την τοποθέτησή τους.



Ενας High Templar πίσω από τα Photon Cannons απλουστεύει τα πράγματα.

FIRST STRIKE

Προχωρήστε λίγο βόρεια και κατεβείτε από το ύψωμα. Συνεχίστε βόρεια, σκοτώστε αρχικά τα Zerglings και, συνεχίζοντας βόρεια, τη δεύτερη δύναμη των Zerg που θα αντιμετωπίσετε. Περάστε τη γέφυρα στα δυτικά (μη συνεχίσετε βόρεια, διότι σας περιμένουν δυνάμεις που δεν μπορείτε να κερδίσετε) και νικήστε τα Zergs που θα σας υποδεχτούν. Προχωρήστε νοτιοδυτικά και μπείτε στη βάση - τα Zergs μπροστά της δεν θα σας δυσκολέψουν. Αρχίστε να κατασκευάζετε Photon Cannons και Pylons, ώστε να "φορτώσει" το Gateway, και ξεκινήστε τον πρώτο σας στρατό. Εδώ θα χρειαστείτε μία δωδεκάδα από Dragoons (απαιτούν Cybernetics Core) και άλλη μία από Zealots. Κάνετε τα διαθέσιμα ugrades (ειδικά το increase

Dragoon range στο Cybernetics Core θα πρέπει να γίνεται πάντοτε) και ανεβείτε στο λόφο βορειοδυτικά από την αποικία σας. Διαλύστε την αποικία των Zerg με άνεση και... Victory! Απλά πράγματα, ε;

INTO THE FLAMES

Εδώ θα πρέπει αρχικά να περιμένετε δεκαπέντε λεπτά, μέχρι ο Phoenix και οι μαχητές του να λάβουν την κατάλληλη θέση για επίθεση. Ξεκινήστε με Photon Cannons γύρω από την αποικία σας και πολλά Pylons (περισσότερα από τα απαιτούμενα, διότι μετά θα έχετε και το στρατό του Phoenix στο δυναμικό σας). Αρχίστε την κατασκευή μίας δωδεκάδας Zealots και μίας Dragoons - ταυτόχρονα κάνετε και τα upgrades. Μόλις ο Phoenix εμφανιστεί, φτιάξτε Scarabs στα Reavers (τα οχήματα που μοιάζουν με... κάμπιες) και συνεχίστε την παραγωγή της δύναμής σας. Μόλις ετοιμαστούν και οι δύο ομάδες, κινηθείτε με προσοχή προς τα ανατολικά και συνάμα μετακινήστε τις δυνάμεις του Phoenix νότια - προσοχή μη σκοτωθεί ο Phoenix, γιατί θα χάσετε. Οι Zerg είναι περικυκλωμένοι. Τίποτα δεν είναι ικανό να αναστείλει την επερχόμενη σφαγή! Βρείτε τον Cerebrate (στο νοτιοανατολικό μέρος της αποικίας) και μη δείξετε έλεος.



Η αεροπορία των Protoss είναι με διαφορά η καλύτερη του Starcraft. Οι πύραυλοι αέρος-αέρος των Scouts προκαλούν τεράστιο damage! Ομως το όπλο τους αέρος-εδάφους δεν είναι και τόσο αποτελεσματικό, για αυτό να τους χρησιμοποιείτε κυρίως ενάντια σε ιπτάμενους εχθρούς.

HIGHER GROUND

Ξεκινήστε με Photon Cannons και στα διάκενα μεταξύ τους τοποθετήστε Dragoons. Χτίστε όλα τα κτίρια που μπορείτε και στη συνέχεια ετοιμάστε τις δύο ομάδες που γράψαμε προηγουμένως καθώς και άλλη μία από Scouts (τα αεροπλάνα των Protoss). Μην ξεχνάτε να κάνετε τα ugrades, διότι πολλά από αυτά μεταμορφώνουν εντελώς ένα unit. Επιλέξτε τις ομάδες με Dragoons και Zealots και κινηθείτε βορειανατολικά, ώσπου να εντοπίσετε ένα ανάχωμα για να κατεβείτε το λόφο. Η πρώτη Zerg αποικία βρίσκεται ανατολικά από εκεί όπου θα κατεβείτε και φυλάγεται με αρκετά Scourge (να γιατί δεν έπρεπε να χρησιμοποιήσετε τα αεροπλάνα σας). Διαλύστε τη και ανανεώστε τις δυνάμεις σας. Επιλέξτε τώρα και τα Scouts και κινηθείτε σύσσωμοι βορειοδυτικά από την αποικία σας, μέχρι να βρείτε ένα δεύτερο ανάχωμα, που οδηγεί στη δεύτερη Zerg αποικία. Μια συνδυασμένη επίθεση θα δώσει τέλος στις φιλοδοξίες των Zerg για κάτι καλό. Είστε και πάλι νικητές!

THE HUNT FOR TASSADAR

Μια τακτική που θα σας βοηθήσει είναι η εξής: Χρησιμοποιήστε ένα unit ως ανιχνευτή και, μόλις του επιτεθούν τα -θαμμένα στο έδαφος- Zerg, οπισθοχωρήστε το. Αν θαφτούν ξανά στο έδαφος θα γνωρίζετε τη θέση τους, οπότε το Psionic Storm του High Templar θα κάνει τα υπόλοιπα. Αν συνεχίσουν με κατεύθυνση τις κυρίως δυνάμεις σας, πάλι Psionic Storm καθώς επελαύνουν, και τα υπόλοιπα units σας θα τους αποτελειώσουν.

Ξεκινήστε ανεβαίνοντας το ύψωμα στα βόρεια και σκοτώστε τις δύο Hydralisks που θα εμφανιστούν. Προχωρήστε μέχρι να βρείτε Creep (το έδαφος των Zerg αποικιών) και κάντε Psionic Storm περίπου στο μέσο των Creep. Τα θαμμένα Zerglings δεν θα καταλάβουν από πού τους ήρθε! Επαναλάβετέ το, αυτή τη φορά λίγο πιο πάνω, για τυχόν επιζώντες - προσοχή



Η δύναμη αυτή θα σας δώσει τη νίκη στο "Hunt For Tassadar".



Στις περισσότερες περιπτώσεις οι Archons είναι η καλύτερη εμπροσθοφυλακή.

όμως μην πατήσετε τα Creep, γιατί θα σας χτυπήσει η Sunken Colony.

Διαλύστε τη Sunken Colony και συνεχίστε αριστερά και λίγο βόρεια, μέχρι να βρείτε τη ράμπα που οδηγεί σε μια υπερυψωμένη πλατφόρμα. Σκοτώστε τα Zerg που την προστατεύουν και ανεβείτε στην πλατφόρμα. Προχωρήστε βόρεια και κατεβείτε πολύ προσεκτικά, επιλέγοντας ένα unit κάθε φορά, για να μην κινδυνεύσετε από τη Sunken Colony. Συνεχίστε βόρεια, σκοτώστε τα Zerglings και στείλτε έναν ανιχνευτή στην



Infested Terrans πετάγονται ξαφνικά με στόχο τον Tassadar. Τι κρίμα -γι' αυτούς- που στείλατε πρώτα μερικά units δόλωμα!



Να έχετε τα Scouts μπροστά από τα Shuttles για τυχόν επιθέσεις Scourge.

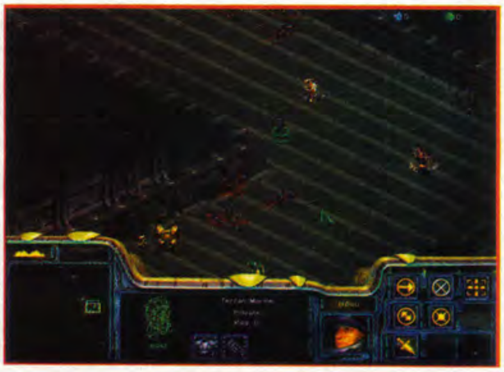
επόμενη πλατφόρμα, όπου θα συναντήσει δύο ομάδες Zerglings. Είναι θαμμένα, οπότε ακολουθήστε τη μέθοδο που σας περιγράψαμε. Κινηθείτε βορειοανατολικά και κατεβείτε από την πλατφόρμα. Επειτα βόρεια, ανεβείτε στην επόμενη πλατφόρμα και βορειοανατολικά, μέχρι να συναντήσετε τον Tassadar και τη βάση σας. Αρχίστε γρήγορα τις οχυρώσεις, γιατί όσο περνά η ώρα οι επιθέσεις των Zerg θα γίνονται όλο και πιο σφοδρές. Τοποθετήστε τους High Templars πίσω από τα Photon Cannons (όχι πολύ κοντά, γιατί κινδυνεύουν από τις Queens) και θα τσακίσετε με άνεση όλες τις επελάσεις των Zerg. Μπορείτε πλέον να κατευθύνετε τους Raynor και Tassadar στο Beacon αμέσως ή αφότου καταστρέψετε τη βάση των Zerg. Αν επιλέξετε το πρώτο, θα πρέπει να τους συνοδεύσετε με ισχυρές δυνάμεις, διότι σε όλη τη διαδρομή υπάρχουν Zerg. Για το δεύτερο φτιάξτε... πολλά και από όλα: Scouts, Dragoons, Zealots και μερικούς Archons (από ένωση δύο High Templars). Αφού τους χωρίσετε σε αριθμημένες ομάδες, κινηθείτε νοτιοανατολικά από τη βάση σας, όπου είναι η αποικία των Zerg. Οταν τη διαλύσετε, μαζέψτε τις δυνάμεις σας (αν θέλετε, εκμεταλλευτείτε τα εκεί resources, οπότε φροντίστε να έχετε Minerals για ένα Nexus) και χτενίστε το χάρτη για τα υπόλοιπα Zerg. Προτού στείλετε τους Raynor και Tassadar στο Beacon, συνοδέψτε τους με μια ομάδα, ώστε να μην κινδυνεύσουν από τυχόν διάσπαρτα Zerg. Τα καταφέρατε, αλλά για το συμβούλιο των Protoss είστε ένα προδοτικό κάθαρμα. Μα τι αχαριστία είναι αυτή, βρε παιδί μου!

CHOOSING SIDES

Αρχίστε περιφράζοντας το νότιο και ανατολικό τμήμα του λόφου όπου είστε εγκαταστημένοι με Photon Cannons και από πίσω High Templars και Dragoons. Κατασκευάστε και λίγα Scouts, για την περίπτωση που σας επιτεθούν και Guardians. Θα έχετε σίγουρα πρόβλημα με resources, για αυτό εκμεταλλευτείτε αυτά που υπάρχουν βορειοανατολικά από την αποικία σας. Προστατέψτε την περιοχή με μονάδες και Photon Cannons, για να αντλήσετε όλες τις πρώτες ύλες χωρίς προβλήματα. Μην κουνηθείτε μέχρι να φτιάξετε δύο δωδεκάδες από Scouts και άλλη μία από Zealots μέσα σε Shuttles (τα μεταγωγικά σας). Μόλις συμβεί αυτό, μετακινηθείτε νοτιοδυτικά από την αποικία σας και βρείτε τήν εκεί αποικία των Zerg. Κατά τη διάρκεια της μεταφοράς



Στο "Into the Darkness", μόλις πάρετε τη δεύτερη Marine δύναμη θα σας επιτεθούν αυτά τα... ολίγα Zerglings.



Η παγίδα των Zerg στο "Into the Darkness". Φανταστείτε τα virtual μούτρα του υπολογιστή, όταν δει μόνο έναν Marine!

του στόλου σας, να τοποθετείτε τα Scouts μπροστά από τα Shuttles, ώστε να σκοτώνουν τα Scourge. Εντοπίστε μια περιοχή -στα ανατολικά της αποικίας των Zerg- που δεν φυλάγεται καλά και κάνετε απόβαση. Οι συνδυασμένες δυνάμεις σας θα τους τσακίσουν. Μπορείτε να εκμεταλλευτείτε και τα επιπλέον resources σε αυτή την τοποθεσία ώστε, αν έχουν τελειώσει τα δικά σας, να αναπληρώσετε τις δυνάμεις σας (θα σας χρειαστούν δυνάμεις ίδιες με τις αρχικές). Συνεχίστε ανατολικά και κάντε τα ίδια στην επόμενη Zerg αποικία. Να θυμάστε να έχετε την αεροπορία σας σε τέτοιο σημείο ώστε να καλύπτει την απόβαση. Να στέλνετε το πεζικό ενάντια στις Spore Colonies και δεν θα έχετε σημαντικές απώλειες από Scouts. Μόλις συναντήσετε τα κτίρια των Terrans θα ακούσετε τον General Duke να σας απειλεί και να στρέφει έναν μεγάλο Terran στόλο εναντίον σας. Ε, και; Καιρός είναι να μάθουν και αυτοί τι εστί αεροπορία των Protoss!

Αφού τελειώσετε και με αυτούς, τοποθετήστε την αεροπορία σας κοντά στο Beacon. Μετά βάλτε τον Tassadar και δύο Zealots σε ένα Shuttle και συνοδέψτε το με λίγα Scouts (για τυχόν Scourge). Μην το στείλετε ακόμα στο Beacon! Στείλτε πρώτα ένα άλλο Shuttle με τυχαία units, διότι μπορεί ξαφνικά να πεταχτούν Infested Terrans μπροστά στο Beacon και... χάσατε. Τα τυχαία units θα τους τραβήξουν πάνω τους, έτσι ο δρόμος για τον Tassadar και τους Zealots θα είναι ελεύθερος.



Με τέτοια διάταξη, θα τσακίσετε την τελική επίθεση των Zerg στο "Into the Darkness".

INTO THE DARKNESS

Θα πρέπει να εφαρμόζετε την τακτική τού "The Hunt For Tassadar" όσον αφορά στο Psionic Storm. Προχωρήστε μέχρι να βρεθείτε λίγο πίσω από το πρώτο σταυροδρόμι. Στις γωνίες υπάρχουν ομάδες από Zerglings, οπότε το Psionic Storm επιβάλλεται. Κάντε το ίδιο στο υπόγειο δωμάτιο δίπλα από τη σκάλα, για να ξεφορτωθείτε τις Hydralisks. Μην κατεβείτε, αλλά πηγαίνετε νοτιοδυτικά και με προσοχή, γιατί λίγο μετά θα συναντήσετε έναν Infested Terran. Αυτούς πρέπει να τους αντιμετωπίζετε με προσοχή και μόνο με Psionic Storm, αμέσως μόλις τους δείτε. Μετά γυρίστε στη σκάλα και κατεβείτε την.

Βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε λίγο βορειοανατολικά, μέχρι να συναντήσετε τους Marines. Μην τους επιτεθείτε, θα έρθουν μαζί σας. Μετά νοτιοδυτικά και σκοτώστε τις Hydralisks. Μπείτε στο δωμάτιο και βρείτε και τη δεύτερη ομάδα από Marines. Στη συνέχεια πηγαίνετε εκεί όπου συναντήσατε τους πρώτους Marines και νότια. Σκοτώστε τα Zerglings και τον Infested Terran και μπείτε στο δωμάτιο. Στη βορειοδυτική γωνιά του υπάρχουν θαμμένα Zerglings, οπότε Psionic Storm για να θαφτούν... μόνιμα. Λίγο πίσω από τη σκάλα υπάρχουν δύο Hydralisks. Απαλλαγείτε από την παρουσία τους και ανεβείτε τη σκάλα (προσοχή στα φλογοβόλα). Πατήστε το Beacon, πάρτε τις ενισχύσεις, κατεβείτε τη σκάλα και βγείτε από το δωμάτιο. Επειτα προχωρήστε νοτιοδυτικά με τους Protoss, αλλά μόνο μέχρι να φτάσετε στη γωνία. Μόλις επιχειρήσουν οι Marines να περάσουν θα πεταχτούν Zerg, για αυτό στείλτε μόνο έναν Marine (θα τραβήξει τον Infested Terran) - να έχετε τον Tassadar από κοντά για Psionic Storm. Απομακρύνετε από πριν τις υπόλοιπες δυνάμεις σας και θα χάσετε μόνο τον Marine.

Προχωρήστε μέχρι το σταυρο-



Αν είναι έτσι η άμυνά σας στο "Homeland", δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα.



Πάντα να προστατεύετε τα αποβατικά σας με αεροπορία.



Να χρησιμοποιείτε το Yamato Gun του Raynor για τους Photon Cannons (σενάριο "The Trial of Tassadar").

δρόμι και εκεί ακολουθήστε το νότιο δρόμο του, για να πάρετε και την τρίτη Marine δύναμη (με το που θα τους πάρετε μαζί σας, θα γίνει χαμός από Zerg, για αυτό χρησιμοποιήστε όλες τις δυνάμεις σας). Μετά πηγαίνετε πάλι στο σταυροδρόμι και συνεχίστε όλο βόρεια. Υπάρχει άλλη μία παγίδα μετά από λίγο, οπότε κάνετε ό,τι και προηγουμένως με τους Marines. Οταν φτάσετε στη γωνία, κάνετε αριστερά, σκοτώστε τον Infested Terran, νότια και πάλι αριστερά, μέχρι να συναντήσετε μια σκάλα. Σκοτώστε τις δύο Hydralisks που βρίσκονται ακριβώς από πάνω της, ανεβείτε και πατήστε στο Beacon. Στη συνέχεια πηγαίνετε πίσω στο σταυροδρόμι (γιατί μας ταλαιπωρούν τόσο;) και όλο αριστερά, με τον Tassadar μπροστά για να σκοτώνει τους Infested Terrans. Μόλις βρείτε άλλη μια σκάλα, ανεβείτε τη και πηγαίνετε αριστερά, όπου θα σας περιμένουν αμυντικά συστήματα. Μπείτε στο δωμάτιο με τον Tassadar μόνο και προχωρήστε προσεκτικά, μέχρι να δει τους Zerg (αν είναι στην κατάλληλη απόσταση, δεν θα τον δουν). Psionic Storm ξανά και ξανά, και πάνε κι αυτοί.

Μπείτε στο δωμάτιο στα αριστερά και πάρτε κι αυτή την Terran δύναμη. Ω, μα τι είναι αυτό, ένα Ghost; Ορίστε, που μου είστε όλο παράπονα! Βγείτε από το δωμάτιο και παρατάξτε την ομάδα σας με τους Zealots και τους Firebats μπροστά και τους Marines από πίσω. Στείλτε το Ghost cloaked ως ανιχνευτή και... ολόκληρο το σμήνος των Zerg σας κυνηγά. Γρήγορα, Psionic Storms στους επελαύνοντες Zerg και θα κερδίσετε.



Τα Arbiters κάνουν cloak σε όλα τα units που βρίσκονται κοντά τους!

Συνεχίστε νότια και όλο ανατολικά, βρείτε το Beacon (προσοχή στα πολυβόλα) και πατήστε το. Μπείτε στο δωμάτιο του οποίου άνοιξαν οι πόρτες και ιδού οι... κολλητοί σας: οι μυστηριώδεις Dark Templars και ο Zeratul αυτοπροσώπως!

HOMELAND

Επιλέξτε όλες τις μονάδες σας και μπείτε στη βάση. Αρχίστε αμέσως οχυρώσεις πίσω από τα τείχη και στις γωνίες της εξόδου. Λίγο πίσω από την έξοδο βάλτε μερικά Reavers. Πίσω από τα Photon Cannons τοποθετήστε μερικούς High Templars (το Psionic Storm είναι απαραίτητο για την άμυνά σας) και Dragoons. Φτιάξτε και μερικά Scouts, για να αντιμετωπίζουν τα Carriers και τα Reavers (ο υπολογιστής κάνει το λάθος να τα στέλνει ακάλυπτα τις περισσότερες φορές). Οι επιθέσεις των Protoss είναι ασταμάτητες, οπότε σίγουρα θα έχετε απώλειες, τις οποίες φροντίστε να αναπληρώνετε. Μπορείτε ακόμα να φτιάξετε μερικά Observers για να βλέπετε τις επερχόμενες εχθρικές επιθέσεις, ώστε να προετοιμάζεστε κατάλληλα. Τα resources σας είναι μεν πολλά αλλά δεν θα σας φτάσουν για την κατασκευή του τεράστιου στρατού που απαιτείται για τη νίκη!

Μόλις φτιάξετε άλλα 12 Scouts, στείλτε τα ανατολικά από την αποικία σας, για να διασφαλίσουν τα εκεί resources. Φυσικά, εκμεταλλευτείτε τα στο έπακρο. Ξεκινήστε φτιάχνοντας άλλα δέκα Scouts -κάνετε όλα τα upgrades- και δέκα Shuttles, τα οποία γεμίστε με ποικίλες δυνάμεις: Zealots, Archons (κυρίως), Reavers και Dragoons. Μεταφέρετε αυτές τις δυνάμεις εκεί όπου φτιάξατε τη δεύτερη βάση και ενώστε τες με τα άλλα Scouts. Από εκεί κατευθυνθείτε νότια.

Ω, τι έκπληξη! Η αποικία των Protoss -σε εκείνο το σημείοδεν φυλάγεται καλά. Κάνετε απόβαση και διαλύστε την. Εκμεταλλευτείτε τα resources της και αναπληρώστε το στρατό σας. Συνεχίστε νότια από εκεί όπου είστε και τσακίστε τους! Εδώ θα δυσκολευτείτε λίγο, διότι ο χώρος είναι στενός, κάνοντας την απόβαση πιο δύσκολη. Τέλος, προχωρήστε ακόμα



Ένα Carrier μόνο του είναι πεταμένα... resources. Πολλά μαζί είναι τα καλύτερα units του παιχνιδιού!

νοτιότερα και διαλύστε το αντίπαλο Nexus. Μα καλά, τι γίνεται; Ο Tassadar παραδίδεται; Μου φαίνεται πως η Blizzard μας δουλεύει. Τέλος πάντων, κερδίσατε!

THE TRIAL OF TASSADAR

Αρχικά νικήστε τα Scouts που θα σας επιτεθούν από το νότο και αμέσως μετά άμυνα. Αρχίστε από το δυτικό τμήμα της αποικίας σας και περιφράξτε την όλη. Επειτα φτιάξτε μερικούς High Templars, για να τους βάλετε πίσω από τα Photon Cannons. Φτιάξτε δύο Carriers, τα οποία τοποθετήστε πίσω από τη δυτική έξοδο. Στη συνέχεια κατασκευάστε μερικά Observers και στείλτε τα διάσπαρτα στο χάρτη, για να βλέπετε τις εχθρικές κινήσεις. Παράλληλα χτίστε ένα Fleet Beacon και αρχίστε να παράγετε Carriers. Τα upgrades που πρέπει οπωσδήποτε να γίνουν είναι το +4 Interceptors για τα Carriers, τα upgrades των Plasma Shields και τα upgrades στο Cybernetics Core για τα ιπτάμενα units.

Φτιάξτε οκτώ ή εννέα Carriers (θα σας φτάσουν τα resources, αλλά πάντα να κρατάτε 400 Minerals για ένα Nexus) και κινηθείτε ανατολικά, ώσπου να βρείτε την πρώτη εχθρική αποικία. Χρησιμοποιήστε το Yamato Gun του Raynor για τα αντίπαλα Photon Cannons. Κάψτε την αντίπαλη βάση συθέμελα (σας φτιάχνω...) και εκμεταλλευτείτε τα resources της - χτίστε και μερικά Photon Cannons για σιγουριά. Παράγετε άλλα δέκα Carriers και κάνετε και τα υπόλοιπα upgrades που τους αντιστοιχούν. Είστε πια πανίσχυροι!

Πηγαίνετε αντιδιαμετρικά από εκεί όπου εγκατασταθήκατε και τσακίστε και την άλλη βάση του εχθρού. Εδώ θα αντιμετωπίσετε και High Templars, οπότε να ένα σύστημα για να περιορίσετε τις απώλειές σας: Βάλτε ένα Carrier μπροστά για να τραβά τα πυρά τους και, μόλις κάνουν Psionic Storm... φάτε τους με τα άλλα. Ο καλύτερος τρόπος για να χρησιμοποιείτε τα Carriers είναι να τα πηγαίνετε κοντά στους αντιπάλους και να πατάτε την επιλογή "Stand Ground". Μην ξεχνάτε όμως να ξαναφτιάχνετε Interceptors σε αυτά, διότι αυτά τα μικρά σκάφη "μαγνητίζουν" σχεδόν όλα τα εχθρικά πυρά.



Ο εχθρός επίσης μπορεί να έχει Carriers. Το θέμα είναι ποιος έχει τα περισσότερα...

Στη συνέχεια αναπληρώστε το στρατό σας και συνεχίστε νότια από εκεί όπου είστε. Νικήστε τους Protoss πάνω στο λόφο. Προχωρήστε ανατολικά και τσακίστε και την τελευταία βάση τους. Μόλις βρείτε το κελί του Tassadar, καταστρέψτε το. Δείτε το sequence. Α, καλά, το ανώτατο συμβούλιο δεν παίρνει από λόγια. Πάντως εσείς είστε θριαμβευτές!

SHADOW HUNTERS

Πηγαίνετε αριστερά, μέχρι να βρείτε το Vespene. Λίγο πιο αριστερά είναι και Minerals, οπότε κατασκευάστε το Nexus σας κάπου στη μέση. Φτιάξτε αρκετά Probes και αρχίστε να χτίζετε Photon Cannons παντού, ώστε να μην είστε ακάλυπτοι. Ενα μέρος των επιθέσεων των Zerg είναι από Defilers, που εφαρμόζοντας Plague προκαλούν τεράστιο damage στα κτίρια και τις μονάδες σας. Για να τους αντιμετωπίσετε, εκτός από τα πολλά... saves μεταφέρετε τον Zeratul και έναν Zealot ανατολικά από την αποικία σας και κοντά στο λόφο, ώστε να τους σκοτώνουν προτού κάνουν το plague. Αν τύχει και επιτεθούν άλλα Zerg, το πολύ-πολύ να χάσετε τον Zealot, που εξάλλου μπορεί να αντικατασταθεί. Ο Zeratul είναι cloaked και δεν τον βλέπουν. Αν τον χτυπήσει Plague, πάλι μην ανησυχείτε, άλλωστε το 400 στην plasma shield του τον καθιστά πρακτικά ανίκητο - η shield των Protoss δεν επηρεάζεται από το Plague.

Θα έχετε πρόβλημα χώρου, οπότε εκτός από τα απαραίτητα Forge, Gateway και Cybernetics Core φτιάξτε μόνον ένα Star Gate, ένα Fleet Beacon και ένα Robotics Bay (θα δείτε γιατί). Κατασκευάστε δέκα-έντεκα Carriers, κάντε τα upgrades για αυτά, και μετά ένα Shuttle, για να βάλετε μέσα τους Zeratul και Phoenix, που πρέπει να επιβιώσουν - να τι θέλατε το Robotics Bay. Φροντίστε να μη χάσετε το Arbiter, γιατί θα σας είναι πολύτιμο.

Στη συνέχεια επιλέξτε το στόλο από Carriers, το Arbiter και το Shuttle και κινηθείτε προσεκτικά προς το βορειοδυτικό μέρος του χάρτη, όπου είναι ο πρώτος Zerg Cerebrate. Αφού τσακίσετε τα πάντα στο δρόμο σας, αποβιβάστε τον Zeratul κοντά στον Cerebrate και μόνο με αυτόν σκοτώστε τον. Αν τον σκοτώσετε διαφορετικά, έπειτα από



Μόλις βρείτε τον Overmind, χτυπήστε τον με όλα τα units σας.



Αγόρασε κι εσύ το "PC Master", για να μάθεις τα μυστικά των Protoss.



Περίπου εκεί θα πρέπει να τοποθετήσετε τον Zeratul και τον Zealot στο "Shadow Hunters". Η κίνηση αυτή θα σας γλιτώσει από πολλά προβλήματα. Το πτώμα του Defiler στα πόδια του Zeratul αποδεικνύει του λόγου το αληθές...

λίγο θα αναγεννηθεί!

Βάλτε ξανά τον Zeratul στο Shuttle και συνεχίστε ανατολικά, μέχρι να βρείτε και τον δεύτερο Cerebrate. Καλό θα ήταν να καταστρέφετε τις κοντινές Creep Colonies, ώστε να μη χτυπούν τα Interceptors σας. Ακόμα μην ξεχνάτε να ελέγχετε τα Carriers και να ξαναφτιάχνετε Interceptors όπου χρειάζεται.

Πάλι με τον Zeratul, δώστε τέλος στη μιζέρια και του δεύτερου Cerebrate και ετοιμαστείτε για την τελική αναμέτρηση!

EYE OF THE STORM

Μην τα παρατήσετε τώρα. Είστε μόλις ένα σενάριο... τεράστιας δυσκολίας και άπειρων κινδύνων μακριά! Προσοχή: Αν δεν έχετε πείρα στο Starcraft, αποκλείεται να νικήσετε! Ολα όσα ξέρετε θα σας χρειαστούν. Ομως ας δούμε πώς θα κάνουμε τη ζωή σας πιο εύκολη.

Ξεκινήστε με οχυρώσεις στους Terrans και πίσω από τα Bunkers βάλτε οπωσδήποτε Siege Tanks σε Siege mode, για να χτυπούν τους Defilers (η τεράστια εμβέλεια πυρός τους είναι απαραίτητη ενάντια στα Defilers). Στη βάση των Protoss βάλτε μερικούς Dark Templars, ώστε να φράζουν το ανάχωμα στα δυτικά (να είναι stand ground, ώστε να μην περνάνε τα Zerg), και τους υπόλοιπους στο βόρειο τμήμα της βάσης σας. Παράλληλα φτιάξτε μερικά Photon Cannons.

Οι Zerg επιτίθενται μανιασμένα στους Terrans, οπότε δώστε έμφαση εκεί. Θα χρειαστείτε πολλά Bunkers και ακόμα περισσότερα Siege Tanks, οπότε βιαστείτε. Ξεκινήστε την οχύρωση από τα νότια και μετά συνεχίστε στα ανατολικά. Αρχίστε να κατασκευάζετε Battlecruisers και Carriers και κάνετε και τα upgrades που τους αναλογούν. Θα έχετε σίγουρα (100%) σημαντικές απώλειες, για αυτό να αναπληρώνετε συνεχώς τις δυνάμεις σας.

Ενα άλλο κόλπο για να σκοτώνετε τα Defilers με τους Terrans είναι τα Spider Mines. Βάλτε μερικά από αυτά αρκετά μπροστά από τα Bunkers σας και δεν θα το μετανιώσετε. Θα χρειαστείτε επιπλέον resources, τα οποία υπάρχουν λίγο βόρεια από την Protoss αποικία. Διασφαλίστε την περιοχή και μαζέψτε τα όλα.

Tip: Αν εγκατασταθείτε στην περιοχή με τα resources που σας γράφουμε χωρίς στρατό, παραδόξως οι Zerg θα σας επιτεθούν όταν θα είναι πια αργά - για αυτούς! Το ανωτέρω δοκιμάστηκε δύο φορές με επιτυχία, χωρίς όμως να αποκλείει το ρίσκο.

Οταν φτιάξετε 10 Battlecruisers και άλλα τόσα Carriers, κατασκευάστε και ένα Arbiter και...



Προσέξτε πόσο χρήσιμα είναι τα Arbiters. Τα -επικίνδυνα- Scourge δεν βλέπουν τα Carriers, οπότε δεν επιτίθενται. Ο θάνατός τους είναι κάτι περισσότερο από σίγουρος.



Ετσι πρέπει να είναι η αμυντική σας διάταξη στο τελευταίο σενάριο (προσέξτε τα Spider Mines). Ακόμα και με αυτά, όμως, δεν θα γλιτώσετε τις βαριές απώλειες.

φύγαμε. Με τα Carriers επιτεθείτε βορειοδυτικά από την αποικία των Protoss. Θα δημιουργήσουν σύγχυση στους Zerg, η οποία θα σας προσφέρει τον απαιτούμενο χρόνο ώστε να στείλετε και τα Battlecruisers κοντά τους. Παράλληλα τα Carriers θα έχουν καταστρέψει αρκετές Spore Colonies και units των Zerg.

Βρείτε τον Overmind στο μέσο του χάρτη και... Yamato Gun! Στη συνέχεια επιτεθείτε του και με τα Carriers. Συγχαρητήρια! Το σατανικό αυτό πλάσμα δεν υπάρχει πια! Τι γίνεται όμως με την Kerrigan; Ισως σε κάποιο sequel μάθουμε... PC


ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

NEO-GEO

Ενα coin-op στο σαλόνι μας

Γεια σας! Επειτα από ένα απολαυστικό καλοκαίρι, η στήλη μας επανέρχεται δριμύτερη, προκειμένου να σας μυήσει ακόμα βαθύτερα στο μαγευτικό κόσμο των εξομοιωτών. Αυτόν το μήνα θα αναφερθούμε στην εξομοίωση ενός μηχανήματος που για πολλούς αποτελούσε κάποτε μακρινό όνειρο. Πώς αλλάζουν οι καιροί...

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Πρόκειται για το Neo-Geo της SNK. Πριν από την εμφάνισή του στην αγορά, η διαφορά μεταξύ των παιχνιδιών που προορίζονταν για τα coin-op (τα θαυμαστά παιχνίδια που παίζονται σε αίθουσες διασκέδασης) και εκείνων που προορίζονταν για τα σπιτικά συστήματα ήταν τεράστια. Είναι αρκετά διασκεδαστικό να διαβάσετε μια παλιά συνέντευξη προγραμματιστών, στην οποία εξηγούνται οι αλχημείες που έπρεπε να σκαρφιστούν για να μεταφέρουν ένα παιχνίδι από τα coin-op στο ταπεινό hardware ενός Spectrum ή ακόμα και ενός Sega MegaDrive. Με το Neo-Geo όμως ποτέ δεν υπήρξαν τέτοια προβλήματα. Βλέπετε, το σύστημα της SNK μοιραζόταν το ίδιο ακριβώς hardware με αυτό των coin-op της εταιρίας. Ετσι για πρώτη φορά οι παίκτες είχαν την ευκαιρία να φέρουν στο σπίτι τους παιχνίδια όχι απλώς παρόμοια, αλλά ολόιδια με αυτά που έπαιζαν στις αίθουσες. Ακόμα και σήμερα το Neo-Geo ίσως είναι το καλύτερο σύστημα που υπάρχει (μαζί με το Sega Saturn) στη διαχείριση sprites, αφού μπορεί να εμφανίσει ανά πάσα στιγμή 380 στην οθόνη. Επιπροσθέτως διαθέτει 15 κανάλια ήχου, 2 επεξεργαστές (68000 και Z-80A), παλέτα 65.000 χρωμάτων, από τα οποία 4.096 εμφανίζονται ταυτόχρονα, και πολλά άλλα χαρακτηριστικά που το καθιστούσαν μοναδικό. Δυστυχώς όμως το Neo-Geo δεν γνώρισε την επιτυχία που του άξιζε στην αγορά, λόγω της υψηλής τιμής τόσο του συστήματος όσο και των ίδιων των παιχνιδιών. Οι νεότερες εκδόσεις της κονσόλας δεν κατάφεραν να ανατρέψουν αυτήν την κατάσταση.

Οι χρήστες των PCs όμως δεν χρειάζεται να πονοκεφαλιάζουν με τέτοια ζητήματα (στο κάτω-κάτω, τα PCs προσφέρουν εκατοντάδες άλλους λόγους πονοκεφαλιάσματος!), αφού πλέον η εξομοίωση του Neo-Geo είναι εφικτή. Παρ' ότι πριν από λίγο καιρό υπήρχαν μερικά σχετικά προγράμματα, ο μόνος εξομοιωτής που εξακολουθεί να υποστηρίζεται και να αναπτύσσεται συνεχώς είναι το NeoRAGE. Ας δούμε λίγο τα χαρακτηριστικά του.

NEORAGE

Δημιουργοί: Anders Nilsson & Janne Korpela
Τρέχουσα έκδοση: 0.2b
Σελίδα: http://home5.swipnet.se/~w-50884

Το NeoRAGE έρχεται από τους ίδιους προγραμματιστές που μας έδωσαν το Real Arcade Game Emulator (RAGE). Στην τρέχουσα έκδοσή του μπορεί να τρέξει τα περισσότερα από τα παιχνίδια του Neo-Geo, είτε πρόκειται για coin-op εκδόσεις είτε για παιχνίδια που προορίζονται για την οικιακή κονσόλα. Το NeoRAGE δεν εξομοιώνει τον ήχο του Neo-Geo, αλλά κατά τα άλλα κάνει πολύ καλή δουλειά. Ειδικά η ταχύτητά του είναι εντυπωσιακά υψηλή και τα περισσότερα παιχνίδια λειτουργούν άψογα. Επίσης παρέχει υποστήριξη για joysticks. Σε αντίθεση με τα παιχνίδια εξομοιωτών όπως το MAME, αυτά του NeoRAGE είναι τεράστια σε μέγεθος. Πώς να το κάνουμε, όλα αυτά τα τρομερά γραφικά πιάνουν χώρο. Ενα τυπικό παιχνίδι έχει μέ-



Το King of Fighters 95, όπως και τα περισσότερα ανάλογα παιχνίδια στο Neo-Geo, έφθαναν την τεχνολογία των sprites στα άκρα της.



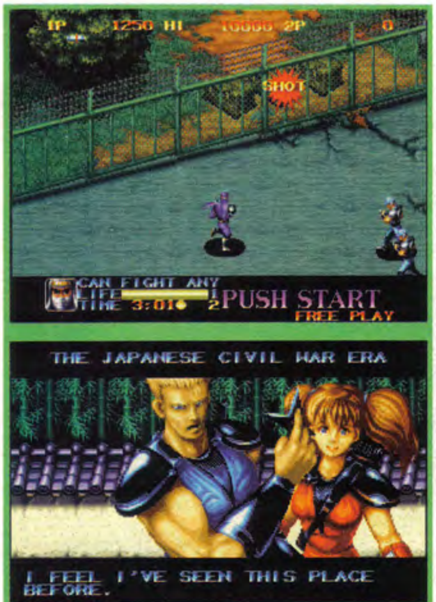
Το Metal Slug, ένα πολύ διασκεδαστικό shoot 'em up με καρτουνίστικα γραφικά.

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

http://home5.swipnet.se/~w-50884

Πρόκειται για την επίσημη σελίδα του RAGE και του NeoRAGE, δύο εκ των κορυφαίων στο είδος τους εξομοιωτών (ειδικά ο δεύτερος είναι ο μοναδικός που υπάρχει για Neo-Geo). Εδώ θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις τους, καθώς και πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες.





Το Ninja Commando είναι ένα από τα πολλά shoot 'em up του Neo-Geo.

γεθος γύρω στα 5MB, ενώ πολλά φθάνουν τα 10-15MB σε συμπιεσμένη μορφή.

Για να παίξετε κάποια παιχνίδια, θα πρέπει να προμηθευτείτε τόσο τα ίδια (για την ακρίβεια αντίγραφα των ROM τους) όσο και το BIOS του Neo-Geo. Επίσης θα χρειαστείτε τον DOS extender DOS4GW, που συνοδεύει σχεδόν οποιοδήποτε πρόγραμμα για DOS στις μέρες μας. Το BIOS θα πρέπει να τοποθετηθεί στο ίδιο directory με το NeoRAGE. Στη συνέχεια φτιάξτε μέσα σε αυτό ένα δεύτερο directory και αντιγράψτε εκεί όλα τα ROM του παιχνιδιού που σας ενδιαφέρει. Ας πούμε ότι στο C:\neorage έχετε βάλει τον εξομοιωτή και το BIOS και στο C:\neorage\xxxx κάποιο παιχνίδι. Για να το παίξετε, θα πρέπει να βγείτε σε ένα παράθυρο DOS και να γράψετε:

cd c:\neorage <ENTER>
neorage xxxx <ENTER>

Για τις υπόλοιπες παραμέτρους λειτουργίας του εξομοιωτή θα πρέπει να συμβουλευτείτε τις οδηγίες του. PC

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο συνοδευτικό CD του περιοδικού, στον κατάλογο emulators\neorage, θα βρείτε σε συμπιεσμένη μορφή το NeoRAGE. Επίσης στον κατάλογο emulators\misc θα βρείτε το OverRAGE, ένα πολύ καλό front-end για το RAGE, φτιαγμένο από τον αναγνώστη μας Αντώνη Σταμπούλη. Τέλος, στον κατάλογο emulators\mame θα βρείτε την τελευταία έκδοση του MAME.



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟ ORGILLOS;

Στο CD του προηγούμενου τεύχους είχε συμπεριληφθεί το πρόγραμμα Orgillos, που σκοπό είχε να κάνει ευκολότερη την εκτέλεση του εξομοιωτή RAGE. Επειδή κάποιοι από εσάς είχατε προβλήματα στη χρήση του, ας δούμε πώς μπορείτε να το τρέξετε: Βάλτε το CD του "PC-Master" στο drive και αντιγράψτε όλο το directory που περιέχει το Orgillos στο δίσκο σας. Ανοίξτε αυτό το directory από τα Windows και αφαιρέστε το χαρακτηριστικό read-only από όλα τα αρχεία του (επιλέξτε τα αρχεία, δώστε δεξί κλικ, επιλέξτε Properties και αφαιρέστε το "v" δίπλα από την επιλογή Read-only). Στη συνέχεια τρέξτε το πρόγραμμα και γράψτε στο πεδίο κάτω αριστερά το path στο οποίο βρίσκεται το εκτελέσιμο αρχείο του RAGE (RAGE.exe) στο CD. Πλέον είστε έτοιμοι να παίξετε, διαλέγοντας ένα παιχνίδι από τη λίστα και πατώντας το κουμπί "Go". Αν το παιχνίδι που επιλέξατε δεν υπάρχει στο CD, τότε θα πάρετε σχετικό μήνυμα από το RAGE. Σημειώστε ότι, αν αντιγράψετε στο δίσκο σας το directory του RAGE μαζί με τα παιχνίδια του, θα πρέπει να ακολουθήσετε και με αυτά τα αρχεία την ίδια διαδικασία (σχετικά με το χαρακτηριστικό read-only) και να δηλώσετε στο Orgillos τη νέα θέση του RAGE.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

★ **Επιτέλους, έπειτα από αλλεπάλληλα betas, κυκλοφόρησε η τελική έκδοση του MAME v0.33. Ως συνήθως, υπάρχουν πολλές προσθήκες και βελτιώσεις, ενώ πολλά παιχνίδια έχουν μετονομαστεί για λόγους καλύτερης ταξινόμησής τους. Αν απορείτε για την τύχη της έκδοσης 0.32, μάθετε ότι αυτή ποτέ δεν κυκλοφόρησε, για να αποφευχθεί σύγχυσή της με το MAME32, την έκδοση δηλαδή του εξομοιωτή για τα 32-bit Windows.**

★ **Σύμφωνα με τα νέα που μας έρχονται, το MAME 0.34 θα περιλαμβάνει υποστήριξη για το Neo-Geo. Βέβαια για τους PC users κάτι τέτοιο δεν είναι ιδιαίτερα σημαντικό, αφού υπάρχει το εξαιρετικό NeoRAGE. Μην ξεχνάτε όμως ότι το MAME τρέχει και σε διάφορες πλην PC πλατφόρμες, σε αντίθεση με το NeoRAGE.**

★ **Το UAE έφθασε αισίως στην έκδοση 0.8.6 και πλησιάζει ολοένα προς την πλήρη εξομοίωση της Amiga!**

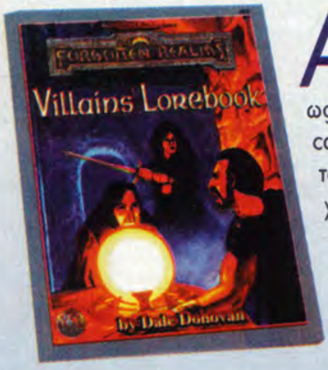
★ **Ενας από τους πρώτους εξομοιωτές που κυκλοφόρησαν ήταν**



το RAINE, που αυτή τη στιγμή βρίσκεται στην έκδοση 0.12. Στο RAINE μπορείτε να παίξετε παιχνίδια που δεν θα βρείτε αλλού, όπως το Rainbow Islands, το Puzzle Bobble 2 και το Toki.

Role Playing Games

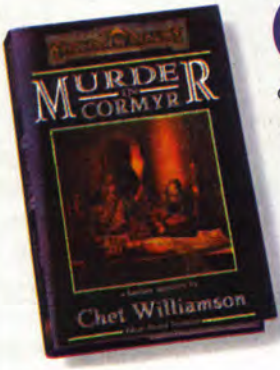
VILLAINS LOREBOOK



Ανθολογία σκοτεινών προσωπικοτήτων, που μπορούν εύκολα να χρησιμοποιηθούν ως έτοιμοι αντίπαλοι σε όλα τα campaigns του AD&D και ειδικότερα των Forgotten Realms. Υπάρχει πλήρης απεικόνιση των θεμάτων μαζί με στατιστικά του παιχνιδιού. Επιπλέον, στις σελίδες του θα βρείτε χαρακτήρες αντιπάλων που είναι παρμένοι από τα μυθιστορήματα των Forgotten Realms, έτοιμοι να χρησιμοποιηθούν στα παιχνίδια σας.

Accessory των Forgotten Realms / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters / Τιμή: 8.280 δρχ.

MURDER IN CORMYR



Ο Benelaius, κουρασμένος τόσο από την πολιτική όσο και από την γεμάτη έπαρση αδελφότητα στην οποία ανήκει, εγκαταλείπει το College of War Wizardry και εγκαθίσταται σε μια ήσυχη πόλη μιας απομακρυσμένης περιοχής του Cormyr. Οταν όμως ο αγγελιοφόρος του βασιλιά Azoun βρίσκεται νεκρός, θα κληθεί να εξιχνιάσει το έγκλημα.

Νουβέλα της TSR για τα Forgotten Realms με μαλακό εξώφυλλο / Τιμή: 2.600 δρχ.

GREYHAWK: THE ADVENTURE BEGINS



Ορμητήριο των περιπετειών στον κόσμο του Greyhawk είναι η ίδια η πόλη του. Εφθασε η στιγμή να ανοίξετε τις πύλες της ξακουστής πόλης και να γνωρίσετε δεκάδες dungeons και αναρίθμητες περιπέτειες. Εξερευνήστε τις χώρες της Αγριας Ακτής, τη Nyr Dyn, που βρίσκεται στα μεγάλα βάθη, και τη θανατηφόρα επικίνδυνη Λαμπερή Ερημο. Χάρη στο μοναδικό σύστημά του οι παίκτες μπορούν να μετατρέπουν κάθε αναζήτηση σε μια φτιαγμένη από τους ίδιους, ολοκληρωμένη περιπέτεια.

Περιπέτεια του Greyhawk / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες / Τιμή: 7.200 δρχ.

CITADEL OF LIGHT



Σε έναν κόσμο που ζει κάτω από τη σκοτεινή απειλή φτερωτών δράκων, το Κάστρο του Φωτός είναι ταυτόχρονα φάρος ελπίδας και πολύτιμο όπλο στη μάχη ενάντια στους Μεγάλους Δράκους. Το βιβλίο προσφέρει πολλές καινούριες πληροφορίες για το μυστικισμό και το ίδιο το Κάστρο, οι οποίες μπορούν εύκολα να ενσωματωθούν σε campaigns με βάση αυτό το κέντρο των μυστικιστικών δυνάμεων.

Dramatic Supplement του Fifth Age / Για όλους τους παίκτες του Dragonlance / Τιμή: 7.920 δρχ.

THE DIAMOND



Καθώς η αναζήτηση που ξεκίνησε με το The Abduction φθάνει στο τέλος της, οι ήρωές μας μαζεύονται να το γιορτάσουν. Πέρα όμως από τις χαρές υπάρχουν ακόμα κάποια πράγματα που πρέπει να γίνουν! Μη χάσετε το συναρπαστικό επίλογο...

Σειρά Double Diamond Triangle Sage, 9ο βιβλίο / Γραμμένο από τους Ed Greenwood και J. Robert King / Τιμή: 1.080 δρχ.

THE DARK ELF TRILOGY



Είναι η πρώτη μέχρι τώρα συλλογή διηγημάτων με πρωταγωνιστή τον Drizzt Do' Urden που φέρει την υπογραφή του διάσημου συγγραφέα R.A. Salvatore. Οι τίτλοι της τριλογίας -Homeland, Sojourn και Exile- αθροιστικά έχουν πουλήσει περισσότερα από ένα εκατομμύριο αντίτυπα.

Η πλήρης Dark Elf Trilogy είναι σε μια συλλεκτική έκδοση με σκληρό εξώφυλλο, που τυπώθηκε σε μόνο 30.000 αντίτυπα για όλο τον κόσμο.

Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο των Forgotten Realms / Γραμμένη από τον R.A. Salvatore / Τιμή: 9.000 δρχ.

SPIRIT OF THE WIND



Ο ξακουστός Riverwind ανταποκρίνεται στο κάλεσμα ηρώων, οι οποίοι θα βοηθήσουν τους Kenders στη μάχη τους ενάντια στο μεγάλο κόκκινο δράκο Malystryx.

Το βιβλίο αυτό είναι το πρώτο μιας νέας σειράς, η οποία θα γεφυρώσει τα χρόνια που χωρίζουν το κλασικό Dragonlance από το Fifth Age.

Νουβέλα του Dragonlance Fifth Age, σειρά Bridges of Time - Πρώτος τόμος / Γραμμένη από τον Chris Pierson / Τιμή: 2.600 δρχ.

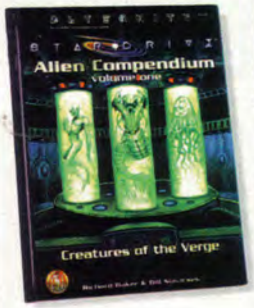
STAR DRIVE CAMPAIGN SETTING



Καλώς ήλθατε στο μέλλον με το Star Drive, το πρώτο campaign setting του Alternity. Με αυτό τον έγχρωμο τόμο οι παίκτες βρίσκονται στον 26ο αιώνα, σε έναν γαλαξία αδιάκοπης δράσης, επικών περιπετειών και εκπληκτικής μελλοντικής τεχνολογίας. Γνωρίστε ταξίδια με ταχύτητα μεγαλύτερη του φωτός, παράξενες εξωγήινες φυλές και εξωτικούς πλανήτες. Στις σελίδες του θα βρείτε ακόμα κεφάλαια για τεχνολογία και εξοπλισμούς, ειδικότητες, αστρικά έθνη, εξωγήινους και τη Γαλαξιακή Ομόνοια - μοναδική ελπίδα της ανθρωπότητας για επιβίωση στον αφιλόξενο γαλαξία.

Campaign setting του Alternity / Για παίκτες που αγαπούν τα παιχνίδια science fiction στο μακρινό μέλλον / Τιμή: 10.800 δρχ.

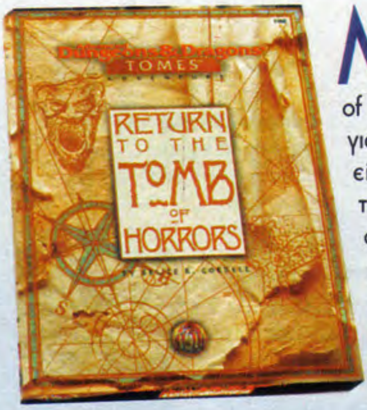
ALIEN COMPENDIUM CREATURES OF THE VERGE



Έγχρωμο βιβλίο που, όπως και το Monstrous Compendium του AD&D, παρουσιάζει τα μοναδικά στο είδος τους aliens που κατοικούν τον κόσμο του Star Drive. Περισσότερα από 60 διαφορετικά είδη aliens καθώς και πληροφορίες για τις πατρίδες τους, την κοινωνική δομή τους, τις ικανότητές τους, αλλά και ιδέες που θα βοηθήσουν να τους εντάξετε σε κάθε διαστημικό campaign.

Accessory του Alternity για το Star Drive / Για όσους αγαπούν τα παιχνίδια science fiction / Τιμή: 10.800 δρχ.

RETURN TO THE TOMB OF HORRORS



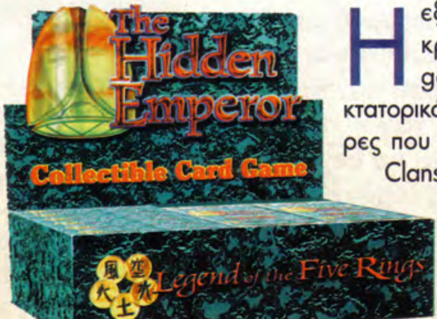
Μία από τις δημοφιλέστερες περιπέτειες ξαναγυρνά! Το Tomb of Horrors, περιπέτεια-θρύλος για τους παίκτες του AD&D, είναι πάντα πρόκληση για τους παίκτες, με τα τεχνάσματα και τις παγίδες που κρύβει.

Ο Demi-lich εξοντώθηκε, και φαινομενικά ο τύμβος του έχει εξαγνιστεί από τον τρόμο που βασίλευε σε αυτόν.

Θα μπορούσε άραγε κάποιο άλλο, ακόμα πιο τρομερό κακό να στοιχειώσει τον τύμβο του Acererak;

Περιπέτεια του AD&D / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και DMs / Τιμή: 10.800 δρχ.

LEGEND OF THE FIVE RINGS - THE HIDDEN EMPEROR EPISODE 1



Η εξουσία στην Αυτοκρατορία του Rokugan ασκείται με δικτατορικό τρόπο από τις χώρες που ελέγχονται από τα Clans.

Με την ξαφνική αναταραχή που προέκυψε μετά την επιστροφή του Fu Leng και το τέλος της δυναστείας Hantei, όλες οι φατρίες βρίσκονται να πολεμούν για τον έλεγχο όχι μόνο των συνόρων τους αλλά και εκείνων των γειτόνων της.

Το Episode 1 του Hidden Emperor είναι η πρώτη από τις εννέα εκδόσεις που θα κυκλοφορήσουν συνολικά για το μοναδικό στο είδος του multiplayer παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Legend of the Five Rings.

Διατίθεται σε decks των 60 καρτών και boosters των 8 καρτών / Τιμή deck: 3.600 δρχ. και booster: 800 δρχ.

ΝΕΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ

Όλη η σειρά του Magic θα διατίθεται τώρα και από το "Inforama Center", Πατησίων 302Α, 111 41 Αθήνα, τηλ.: 2281993.

GREYHAWK
Η ΜΥΘΙΚΗ ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Μία από τις όμορφες, υγρές νύχτες του καλοκαιριού έτυχε να πέσω πάνω σε έναν παλιό φίλο, που είχε χαθεί από τις παρέες μας εξαιτίας στρατού, ερώτων και άλλων... αρρωστιών. Μέσα από όλα όσα είπαμε και θυμηθήκαμε, έφτασε η κουβέντα και στα παιχνίδια, οπότε έλαβα την πρόσκληση να δω ΤΟ παιχνίδι ρόλων, την επανάσταση στα RPGs. Με μεγάλη μου χαρά ήρθα σε επαφή με τον όμορφο κόσμο του Ultima, έκοψα τα ξύλα μου, έφτιαξα τα αντικείμενά μου, τα πούλησα και άκουσα για το βάθος του κόσμου και την αλληλεπίδραση των χαρακτήρων, για να δεχθώ έπειτα από ώρες διασκέδασης και τον τερματισμό της σύνδεσης την ερώτηση: "Λοιπόν; Είχα δίκιο;"...

του Μίλτου Κύρκου





Τι να του πεις; Είναι χαρούμενος - περάσατε μαζί τόσες ώρες γεμάτες στιγμές αγωνίας και δράσης, περιπλανηθήκατε σε άγνωστα μέρη, είστε πια συνταξιδιώτες, δεν μπορείς να του το χαλάσεις. Από την άλλη όμως, πώς να μην εξηγήσεις ότι το δέντρο που βλέπεις εδώ δεν είναι το μοναδικό που υπάρχει στον Αμαζόνιο, ότι πίσω από αυτές τις συστάδες και το γάργαρο νερό βρίσκονται ένα ποτάμι χιλιάδων χιλιομέτρων με παραπόταμους και καταρράκτες, νερά γαλήνια ή ορμητικά, ιθαγενείς που κουβαλάνε με αργόσυρτα βήματα τα πράγματά σου στο κεφάλι τους ή... το κεφάλι σου στα πράγματά τους(!), ότι δίπλα στο πανέμορφο κολιμπρί με τα χίλια χρώματα υπάρχουν κι άλλα ζώα, λιγότερο ή περισσότερο εντυπωσιακά, επικίνδυνα, χρήσιμα ή σιχαμερά που όμως -ακριβώς λόγω της ποικιλίας και των ρόλων τους- συνθέτουν ένα οικοσύστημα θαυμαστό όπως αυτό των τροπικών δασών. Είναι δυνατόν να κρατήσεις μόνο μία πλευρά;

Όχι βέβαια! Όσο ενδιαφέρον και να είναι το παιχνίδι στον υπολογιστή δεν παύει να είναι η μία πλευρά του role playing, συνήθως η πιο αθώα και απλοϊκή. Και για να γίνουμε εξαρχής σαφείς, πρόκειται για μία πλευρά άκρως διασκεδαστική, άρα ισότιμη με κάθε άλλη, διόλου υποδεέστερη ή μειονεκτική. Απλώς είναι αυτό που είναι και δεν μπορεί να γίνει κάτι άλλο.

Διότι role playing δεν είναι μόνο κάθε παιχνίδι που χρησιμοποιεί στατιστικά για να εκφράσει τις ικανότητες των ατόμων ή που μαζεύει μια ομάδα για να συναντήσει και να σφάξει εχθρούς. Είναι κανόνες που επιτρέπουν στους χρήστες να εξομοιώνουν μια φανταστική πραγματικότητα, είναι μια πόρτα προς κόσμους που δεν μπορούν να υπάρξουν, είναι εισιτήριο για καταστάσεις τις οποίες δεν θα βιώσουμε ποτέ παρά μόνο στη φαντασία μας. Το να περιορίζουμε αυτές τις καταστάσεις με οποιονδήποτε τρόπο είναι σαν να κρατάμε στα χέρια μας το παραδείσιο πουλί που προαναφέραμε και να φωνάζουμε: "Να το πιο όμορφο ζώο του Αμαζονίου!". Και πού ξέρεις αν εμένα δεν μου αρέσει το ανακόντα που-είναι-και-πίσω-σου-αν-θες-να-ξέρεις...

Οι αφορμές για αυτές τις σκέψεις ήταν δύο. Ως πρώτη στάθηκαν κάποιες απόψεις για το αν μια σελίδα για επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων έχει θέση σε ένα περιοδικό για υπολογιστές. Για να δούμε: Ο Μήτσος επιμένει ότι το καλύτερο σουβλάκι το φτιάχνει ο Θανασάρας, που τυχαίνει να βρίσκεται δύο πόρτες παραπέρα και τρώει εκεί από μικρός. Αν έχει φάει αλλού; Όχι βέβαια, αφού ο Θανασάρας είναι και ο πρώτος. Αχ,

βρε Μήτσο... Αν δεν έχεις φάει και στον Μερακλή και στον Κάβουρα και στον Τζατζικοπλημμύρα και στον Εβραίο, μη θεωρείς πως σώνει και καλά έχεις δίκιο. Δοκίμασε και αυτά και μετά συνέχισε να τρως στον Θανασάρα - περί ορέξεως λόγος ουδείς εξάλλου. Φεύγοντας από το παράδειγμα και μεταφερόμενοι στα δικά μας, το "PC Master" προσφέρει στους αναγνώστες του τη δυνατότητα να δουν και από άλλη ή άλλες οπτικές γωνίες τα παιχνίδια, να πάρουν μια γεύση από γειτονικά είδη, να αποκτήσουν ευρύτερη πληροφόρηση, θεωρώντας ότι με αυτό τον τρόπο απολαμβάνουν ακόμα καλύτερα τις επιλογές τους. Τόσο απλά.

Ως δεύτερη αφορμή στάθηκε η κυκλοφορία από την TSR του νέου υλικού για τον πιο παλιό κόσμο του Advanced Dungeons & Dragons, του Greyhawk. Χρόνια πριν, το 1980, ο Gary Gygax κυκλοφόρησε το πρώτο πόνημά του με τίτλο "The World of Greyhawk". Εκτοτε διαδοχικά κύματα πνίγουν και ξαναζωντανεύουν το μαγευτικό σκηνικό του: Το 1988 το εκπληκτικό "City of Greyhawk", το 1991 το "From The Ashes", το 1998 το "The Adventure Begins" και ενδιάμεσα δεκάδες περιπέτειες, νουβέλες, συμπληρώματα, ακόμα και ένα επιτραπέζιο πολεμικό παιχνίδι, το Wars! Συγγραφείς όπως οι Gygax, Kuntz, "Zeb" Cook και Carl Sargent έχουν γράψει περιπέτειες και νουβέλες και το βάθος του κόσμου φαίνεται σε κάθε σελίδα.





Η εταιρία Wizards of the Coast που ανέλαβε την TSR αποφάσισε να δώσει μια νέα ώθηση στο AD&D, να το κάνει πιο ώριμο και απαιτητικό. Σε αυτή την κατεύθυνση αναβίωσε τον κόσμο του Greyhawk και έπιασε το νήμα ακριβώς στο τέλος των πολέμων που σήμαναν και το τέλος της τρίτης φάσης. Τώρα πια η πόλη του Greyhawk, στην επαρχία της Flanaess, βορειοανατολικά στην ήπειρο του Oerik, έχει αρχίσει να βλέπει πέρα από τα σύνορα, στον έξω κόσμο. Και τι κόσμο!



Το πρώτο βιβλίο της νέας σειράς, με τον τίτλο "The Adventure Begins", απευθύνεται στον Dungeon Master και τον οδηγεί στον κόσμο της Oerth, της γης της περιπέτειας. Κομβικό σημείο είναι φυσικά η πόλη του Greyhawk ή, όπως αλλιώς λέγεται από τους κατοίκους της, το πετράδι της Flanaess!

Το δεύτερο βιβλίο, με 64 σελίδες, είναι ο οδηγός του Greyhawk για τους παίκτες. Σε αυτόν αναλύονται σε μεγαλύτερο βάθος οι φυλές που ζουν στην περιοχή (πέντε φυλές ανθρώπων και οι απαραίτητοι Νάνοι, Χάφλινγκς κ.λπ.), οι διάφορες ομάδες και οργανώσεις (ο περίφημος Κύκλος των Οκτώ Μάγων, τα ιπποτικά τάγματα, η Αδελφότητα του Δαυλού) καθώς και οι θεοί, οι ημίθεοι κ.λπ. Επίσης προτείνονται ορισμένοι ιδιαίτεροι χαρακτήρες στους παίκτες που θέλουν να δοκιμάσουν τις ιδιαιτερότητες κάθε ράτσας και τις σχέσεις στη Flanaess.

Θα τα μάθει όλα ο παίκτης με αυτό το βιβλίο; Σίγουρα όχι. Υπάρχουν πάρα πολλά μυστικά στον κόσμο του Greyhawk. Ωστόσο, το ξεκίνημα θα είναι πολύ καλό.

Το τρίτο βιβλίο είναι η πρώτη περιπέτεια του νέου κύκλου, το "Return of the Eight". Αναφέρεται στον Κύκλο των Οκτώ, την οργάνωση των μάγων που ήταν αφιερωμένη στη διατήρηση της αρμονίας στην Oerth.

Τους επόμενους μήνες θα εκδοθούν τρεις νέες περιπέτειες στη σειρά "Lost Tombs" του Greyhawk. Οπως βλέπετε, όταν οι Wizards υποστηρίζουν κάτι, το κάνουν με σθένος!

Παρουσίαση του κόσμου του Greyhawk θα γίνει στο τέλος Σεπτεμβρίου στο Games Center της Κάισσα, δίπλα στο κεντρικό κατάστημά της. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνείτε με το τηλ.: 3606488.

PC

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ

15/9 Επίδειξη συστήματος μαχών με φιγούρες Chronopia - ΚΑΪΣΣΑ Πειραιά

18/9 Επίδειξη συστήματος μαχών με φιγούρες Chronopia - ΚΑΪΣΣΑ Αμαρουσίου (τηλ.: 6141675)

12/9 & 19/9 Επίδειξη AD&D για νέους παίκτες - ΚΑΪΣΣΑ Games' Center, (Ασκληπιού 68, τηλ.: 3606488)

27/9 Pre-release tournament "Urza's Saga" για Magic the Gathering (τηλ.: 6461675)

5/10 Τρίτο τουρνουά Advanced Dungeons & Dragons - σε όλα τα καταστήματα ΚΑΪΣΣΑ

WEB BROWSERS

Μέρος Α': Internet Explorer

Στο προηγούμενο τεύχος πήραμε μία πολύ μικρή δόση από τον World Wide Web, βλέποντας ορισμένα ενδιαφέροντα sites ποικίλου περιεχομένου. Επειδή πιστεύουμε πως... σας άνοιξε η όρεξη, σκεφτήκαμε να σας παρουσιάσουμε αναλυτικά τα προγράμματα εκείνα με τα οποία μπορείτε να περιδιαβαίνετε το Internet και να χαίρεστε τις καλοσχεδιασμένες σελίδες του ή... να αποφεύγετε τις άσχημες. Ξεκινάμε από τον Internet Explorer της εταιρίας Microsoft και στο επόμενο τεύχος θα σας παρουσιάσουμε το αντίστοιχο πρόγραμμα της Netscape.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Ο Internet Explorer βρίσκεται ήδη στην έκδοση 4.0, η οποία κυκλοφόρησε τον περασμένο χειμώνα, ύστερα από αναμονή πολλών μηνών, τηρώντας την παράδοση των καθυστερήσεων στην κυκλοφορία των καινούριων εκδόσεων των προγραμμάτων της Microsoft. Την έκδοση αυτή μπορείτε να βρείτε σε CDs που προσφέρουν τα περιοδικά και φυσικά να πάρετε απευθείας από το site της Microsoft, στη διεύθυνση www.microsoft.com/ie.

Χωρίς πολλά λόγια λοιπόν, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα καλό πρόγραμμα που, αν το θελήσετε, θα αλλάξει την εμφάνιση του υπολογιστικού περιβάλλοντός σας, κάνοντάς το να μοιάζει περισσότερο με αυτό μιας σελίδας Web παρά με το μέχρι τώρα γνωστό σας περιβάλλον των Windows 95. Στο σημείο αυτό αναφέρουμε πως, αν έχετε εγκαταστήσει τα νέα Windows 98, ήδη έχετε έρθει σε επαφή με το πρόγραμμα, αφού συμπεριλαμβάνεται σε αυτά. Επίσης, σημειώνουμε πως μπορείτε πλέον να διαλέξετε ανάμεσα στην αγγλική και την ελληνική έκδοση του Explorer, η οποία κυκλοφόρησε λίγο αργότερα.

Περνώντας στις επιλογές του προγράμματος ας ξεκινήσουμε με την General, με την οποία μπορείτε να ορίσετε όλα τα γενικά χαρακτηριστικά του προγράμματος καθώς και της εμφάνισης των σελίδων που επισκέπτεστε (αρχική σελίδα, προσωρινά αρχεία και πρόσφατες σελίδες, χρώματα, γραμματοσειρές, γλώσσα και πρόσβαση). Με την επιλογή Security μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο ασφάλειας που επιθυμείτε για το σύστημά σας: υψηλό, μέσο, χαμηλό και προσωπικό. Οσο υψηλότερο είναι το επίπεδο αυτό τόσο περισσότερο ασφαλίζετε τον υπολογιστή σας απέναντι σε πιθανή εισβολή του... εχθρού μέσω ιών, μακρο-ιών, "Δούρειων Ιππων" και άλλων τέτοιων κακών που κυκλοφορούν πια αφειδώς στο Διαδίκτυο. Με την επόμενη επιλογή ονόματι Content μπορείτε να τακτοποιήσετε όλες τις ρυθμίσεις που αφορούν στο περιεχόμενο των σελίδων που επισκέπτεστε. Με την επιλογή Connection έχετε -όπως και παλιά- τη δυνατότητα να επιλέξετε τον τρόπο σύνδεσής σας με το Διαδίκτυο, καθώς και άλλες λεπτομέρειες (π.χ. Proxies). Με την επιλογή Programs ορίζετε τα προγράμματα με τα οποία θέλετε να βλέπετε το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σας, τα νέα από τις ομάδες όπου είστε συνδρομητής, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο επιθυμείτε να συμμετέχετε σε διασκέψεις. Η τελευταία επιλογή του καταλόγου Internet Options, η Advanced, σας επιτρέπει να αλλάξετε πολλές παραμέτρους λειτουργίας του προγράμματος.

Προτού συνεχίσουμε, σας ενημερώνουμε για το εξής: Η γνωστή και από άλλα προγράμματα επιλογή Full Screen υπάρχει και στον Internet Explorer. Ετσι, μπορείτε να διασκεδάζετε βλέποντας το περιεχόμενο των σελίδων ενός site σε όλη την οθόνη σας. Φυσικά, όσοι από εσάς έχουν την τύχη να διαθέτουν οθόνη 17" θα τιμήσουν αυτή τη δυνατότητα δεόντως και θα την απολαύσουν πολύ.

Μία βασική επιλογή είναι αυτή της αναζήτησης (Search), η οποία οδηγεί σε link προς τη διεύθυνση http://home.microsoft.com, από όπου μπορείτε να πραγματοποιήσετε τις αναζητήσεις σας σε πολλές search engines ταυτόχρονα (AltaVista, Excite, HotBot, Infoseek, Lycos και Yahoo!). Αξίζει να σημειωθεί πως κατά τη διάρκεια της αναζήτησής σας λειτουργεί κανονικά η μπάρα των διευθύνσεων, η οποία οδηγεί τα αποτελέσματά της στο δεξιό παράθυρο του Explorer



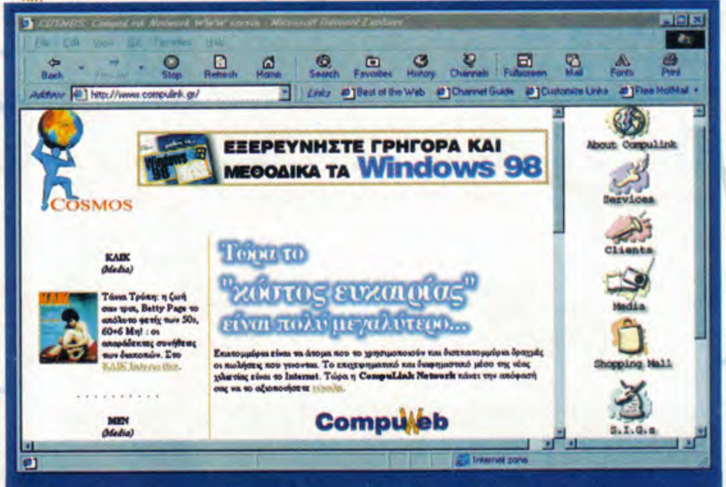
(στο αριστερό πραγματοποιείται η διαδικασία αναζήτησης). Πρόκειται για μεγάλη ευκολία, αφού ο όγκος των δεδομένων του Διαδικτύου συνεχώς αυξάνεται και κάθε προσπάθεια καλύτερης και αποτελεσματικότερης αναζήτησης πληροφοριών είναι καλοδεχούμενη.

Μία άλλη αγαπημένη επιλογή είναι ακριβώς αυτή: τα Αγαπημένα (όπως ευφυώς αναφέρονται στην ελληνική έκδοση), με την οποία η ταξινόμηση των διευθύνσεων που προτιμάτε έχει γίνει πολύ πιο απλή και εύκολη και θα σας βοηθήσει στην απλούστερη εύρεση παλιών αλλά καλών διευθύνσεων, τις οποίες κάποτε είχατε σημειώσει για να ξαναδείτε, και βέβαια στο να τις επισκέπτεστε γρήγορα, χωρίς να είναι αναγκαίο να τις ξαναγράψετε. Ακόμη, με τη διαδικασία της συνδρομής, μπορείτε να ειδοποιείστε, όταν αλλάζει περιεχόμενο μία διεύθυνση την οποία έχετε καταχωρίσει στις αγαπημένες σας!

Συνεχίζοντας, μόλις επιλέξετε το πλήκτρο History, θα δείτε να σχηματίζονται διαφορετικοί κατάλογοι, ο καθένας από τους οποίους περιέχει τις πρόσφατες διευθύνσεις που επισκεφθήκατε, σήμερα (today) ή σε προηγούμενες χρονικές περιόδους, το εύρος των οποίων φυσικά εσείς μπορείτε να διαλέξετε.

Τελειώνοντας, σημειώνουμε πως με τον καινούριο Internet Explorer δεν αποκτάμε μόνο τη νέα έκδοση ενός προγράμματος. Στην ουσία, σκοπός της Microsoft είναι να μας κάνει να αντιληφθούμε ότι Internet και desktop θα είναι σύντομα ένα και το αυτό. Ηδη λοιπόν, τα πράγματα αρχίζουν να οδεύουν προς τα εκεί: Στο menu Start με την εγκατάσταση του Explorer προστίθεται ακόμη μία επιλογή πριν από την τελευταία, τη Shut Down. Πρόκειται για τη Log Off <username>, η οποία έχει πάρει τη θέση της "Close all programs and log as a different user". Επίσης, στην επιλογή Settings προστέθηκαν ρυθμίσεις για το Active Desktop και τους διάφορους καταλόγους.

Μην ξεχνάτε, επίσης, πως κατά τη διάρκεια των αρχικών ρυθμίσεων της εγκατάστασης μαζί με το κυρίως πρόγραμμα μπορούν να εγκατασταθούν και πολλά άλλα utilities, βοηθητικά του Explorer. Αναφερόμαστε σε ολοκληρωμένα προγράμματα, όπως: Outlook Express, NetMeeting και NetShow Player. Δεν θα σας πούμε περισσότερα για το θέμα αυτό, καθώς είναι κάτι που θα εξερευνήσετε μόνοι σας και σίγουρα θα σας αρέσει. Το



Μία τυπική οθόνη του Microsoft Internet Explorer 4.0.



Εδώ μπορείτε να οργανώσετε τις διευθύνσεις των αγαπημένων σας sites, έτσι ώστε να τις επισκέπτεστε γρήγορα, όποτε το θελήσετε.

Outlook Express, με το οποίο μπορείτε να παρακολουθείτε το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σας, έχει ορισμένες χρήσιμες δυνατότητες - π.χ. επιτρέπει τη χρήση multiple mail, δηλαδή τη λήψη του ταχυδρομείου σας κατά την ίδια σύνδεση από περισσότερους του ενός server! (φυσικά, αυτό στην περίπτωση που έχετε περισσότερους του ενός λογαριασμούς...). Ακόμη, μπορείτε να δείτε τα νέα των Usenet Newsgroups αλλά και να στείλετε μηνύματα σε μορφή HTML! Δυστυχώς, όμως, καθώς δεν υποστηρίζουν όλα τα προγράμματα τις νέες αυτές δυνατότητες, ίσως παρουσιαστούν προβλήματα κατά την επικοινωνία με χρήστες οι οποίοι δεν έχουν πειστεί ακόμη να χρησιμοποιούν λογισμικό της Microsoft!

Και για όσους από εσάς είστε ιδιαίτερα ενημερωμένοι αναφέρουμε τα εξής: Πριν από τρεις μήνες, στις 11 Ιουνίου 1998, κυκλοφόρησε η πρώτη beta έκδοση του Microsoft Internet Explorer 5.0, προοριζόμενη για τους developers, δυνάμενη να εγκατασταθεί σε υπολογιστές εφοδιασμένους με τα Windows 95, 98 και NT. Παρ' όλο που κάθε εφαρμογή η οποία ήταν συνδεδεμένη με τον Internet Explorer 4.0 (π.χ. Microsoft FrontPage) συνδέεται αυτόματα με τη νέα έκδοση 5.0 μόλις αυτή εγκατασταθεί στον υπολογιστή σας, δεν θα σας συνιστούσαμε σε καμία περίπτωση να προχωρήσετε στην εγκατάσταση της έκδοσης 5.0, γιατί αν και εμείς το δοκιμάσαμε για αρκετό χρονικό διάστημα και δεν παρατηρήσαμε κανένα ουσιαστικό πρόβλημα κατά την εργασία μας με τον Internet Explorer 5.0, εντούτοις αρκετοί χρήστες έχουν αναφέρει διάφορα μικροπροβλήματα, γεγονός φυσικό για μία beta έκδοση. Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία της ευρείας κυκλοφορίας του νέου Internet Explorer 5.0, στην τελική έκδοσή του.

Χαρείτε, λοιπόν, τον Internet Explorer 4.0 ή καλύτερα περιμένετε και το επόμενο τεύχος, για να μπορέσετε να διαλέξετε ανάμεσα σε αυτό και το πρόγραμμα της Netscape που θα σας παρουσιάσουμε, αν φυσικά αντέχετε να μείνετε μέχρι τότε εκτός Internet!

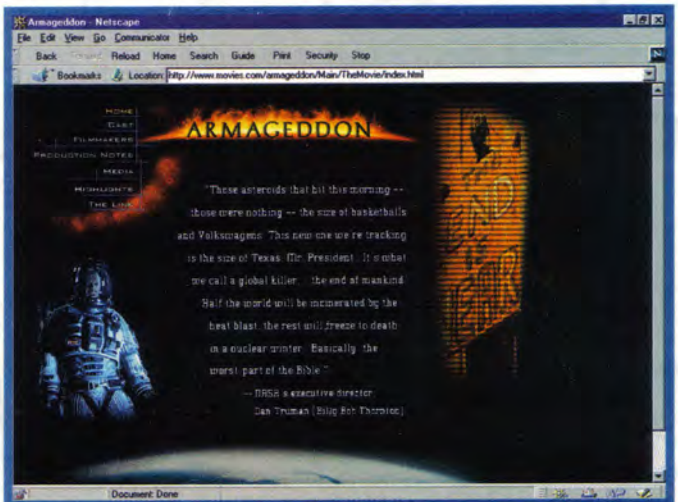
Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

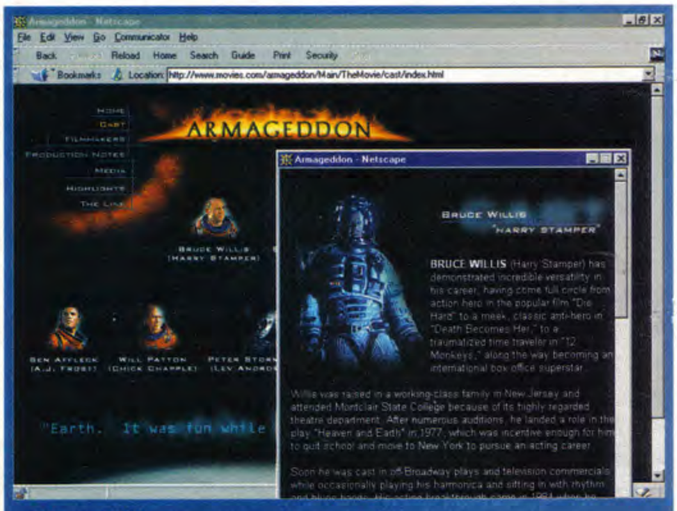
Armageddon
http://www.movies.com/armageddon

Επιστρέφουμε λοιπόν, φίλοι μας, ύστερα από έναν ολόκληρο μήνα διακοπών και ξεκούρασης, αποχαιρετώντας τυπικά το όμορφο καλοκαιράκι. Ελπίζουμε όλοι σας να περάσατε καλά, διότι Σεπτέμβρης μπήκε και οπωσδήποτε... "κάθε κατεργάρης στον πάγκο του"! Τα σχολεία αρχίζουν πάλι, όλοι γυρνάνε στις εργασίες τους και μαζί με αυτούς κι εμείς, οι οποίοι είμαστε πάντα εδώ για να σας ενημερώνουμε για τα hot links του Internet.

Οσοι ξεχάσατε από πού ανοίγει ο υπολογιστής σας ή τι είναι αυτά τα όμορφα παράθυρα που βγαίνουν στην οθόνη σας, καλό θα είναι να επανέλθετε, διότι η στήλη μας σας επιφυλάσσει εκπλήξεις. Ετσι λοιπόν, καθώς η κινηματογραφική σεζόν ξεκινά δυναμικά ίσως και από αυτό το μήνα, εμείς δεν έχουμε παρά να σας παρουσιάσουμε μια ταινία που σίγουρα θα σπάσει τα ταμεία όταν θα προβληθεί στις αθηναϊκές αίθουσες το φθινόπωρο, αφού βρίσκεται πρώτη στο box office των ΗΠΑ. Φυσικά αναφερόμαστε στο "Armageddon", μια παραγωγή που ακολουθεί το ρεύμα αρκετών ταινιών καταστροφής και πλησιάζει πολύ στο "Deep Impact", το οποίο σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Φαίνεται πως το Hollywood έχει βαλθεί να μας προετοιμάσει για πιθανή μελλοντική σύγκρουση του πλανήτη μας με αστεροειδείς και άλλα συναφή. Καλά όλα αυτά, αλλά μήπως δίνουν έκταση στο ζήτημα; Εν πάση περιπτώσει, εκείνοι κάνουν τη δουλειά τους κι



Η εισαγωγή του "Armageddon" με τις επιλογές του.



Ο Bruce Willis πρωταγωνιστεί στην ταινία.

εμείς παρακολουθούμε εξ αποστάσεως. Πάντως η εν λόγω ταινία θα είναι μία από τις σημαντικότερες παραγωγές του χειμώνα, με τον Bruce Willis στον πρωταγωνιστικό ρόλο. Η είσοδός σας στο site γίνεται δίνοντας τη διεύθυνση: http://www.movies.com/armageddon. Στη συνέχεια, κάνοντας κλικ στο link "The Movie", μεταφέρεστε στο κυρίως menu του site. Εδώ έχετε τις ακόλουθες επιλογές: Home, Cast, Filmakers, Production Notes, Media, Highlights και The Link.

Προτού ξεκινήσετε, στην εισαγωγική σελίδα των επιλογών θα διαβάσετε ορισμένες φράσεις από το έργο, με σχόλια του executive director της NASA σχετικά με την απειλή των αστεροειδών, τον οποίο υποδύεται ο Billy Bob Thornton. Ετσι, κάνοντας κλικ στην επιλογή "Cast", θα μάθετε αρκετά πράγματα γύρω από τους ηθοποιούς της ταινίας (Bruce Willis, Liv Tyler, Ben Affleck κ.ά.), ενώ για τον καθένα χωριστά υπάρχει ένα σύντομο βιογραφικό σε ξεχωριστό browser window. Προχωρώντας στην επιλογή "Filmakers", θα διαβάσετε διάφορα στοιχεία σχετικά με τους δημιουργούς του "Armageddon", με πρώτα αυτά για τον Jerry Bruckheimer, τον παραγωγό που έχει στο ενεργητικό του αρκετές γνωστές και αξιόλογες ταινίες. Σχετικά με την παραγωγή της ταινίας υπάρχουν διάφορες σημειώσεις στην επιλογή "Production Notes", όπου θα μάθετε πώς ξεκίνησε η ιδέα του "Armageddon" καθώς και άλλες πληροφορίες για την παραγωγή, τη NASA και τους αστεροειδείς.

Το σημείο όμως όπου ενδείκνυται να επιμείνετε πολύ είναι εκείνο των multimedia, το οποίο βρίσκεται κάτω από την επιλογή "Media". Εδώ θα βρείτε πληθώρα real video clips, Quicktime VR movies και πάρα πολλές σκηνές σε μορφή JPEG. Ολα τα δείγματα είναι εξαιρετικής ποιότητας και αξίζει τον κόπο να τα κατεβάσετε. Στα "Media" θα μπορούσε να περιληφθεί και το 18άλεπτο real video clip του σκηνοθέτη Michael Bay από τα "Highlights", με περιήγηση στα παρασκήνια της ταινίας.

Η τελευταία επιλογή, "The Link", σας δίνει πρόσβαση σε αρκετά άλλα links, μεταξύ των οποίων κάποια παιχνίδια με τη χρήση shockwave plug-in, screen savers, αναμνηστικά της ταινίας κ.ά.

Ενώ η ταινία, η οποία αναμένεται να έρθει στην Ελλάδα μέσα στο φθινόπωρο, πρόκειται να αποτελέσει ένα από τα σίγουρα hits της νέας περιόδου, εντούτοις το site δεν την κολακεύει όσο θα έπρεπε! Οι ελλείψεις είναι φανερές και χρειάζονται βελτιώσεις.

Πάντως είναι ένας τρόπος για να μάθετε αρκετά πράγματα γύρω από αυτή, προτού την παρακολουθήσετε στη μεγάλη οθόνη.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 6/10

+ Τα trailers και οι φωτογραφίες είναι πολύ καλές.
- Δυστυχώς ένα site δεν μπορεί να στηρίζεται μόνο στα multimedia για να προσελκύσει. Περιέχει λιτές σελίδες, που επιδέχονται αρκετές παρεμβάσεις.

Computer Gaming World
http://cgw.gamespot.com

Περιοδικά για PC games υφίστανται πολλά. Υπάρχουν όμως και κάποια που ξεχωρίζουν στο διεθνή χώρο. Ενα από αυτά είναι το "Computer Gaming World" ("CGW" εν συντομία), το οποίο αποτελεί ένα από τα πιο έγκυρα μηνιαία περιοδικά για παιχνίδια. Μέσα στο χάος των εντύπων και την αναζήτηση πηγών πληροφόρησης από τους απανταχού gamers, το "CGW" ακολουθεί τον παλμό της βιομηχανίας PC games, παρέχοντας ό,τι ζητά ο αναγνώστης. Οπως είναι αναμενόμενο, το "CGW" διαθέτει και το δικό του site στο Internet, το οποίο αναζητήσαμε και σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Εκείνο που θα παρατηρήσετε είναι πως το "CGW" φιλοξενείται από το "Gamespot", ένα on-line περιοδικό που θα σας παρουσιάσουμε σε προσεχές τεύχος. Σε μια πρώτη επαφή με τη homepage του site, την οποία βρίσκετε στη διεύθυνση http://cgw.gamespot.com, είναι σίγουρο πως θα αγχωθείτε από τις τόσες επιλογές που θα βρείτε. Αλλά κοιτάξτε λίγο πιο προσεκτικά και θα διαπιστώσετε πως τα θέματα είναι χωρισμένα σε κατηγορίες. Ετσι, λοιπόν, έχουμε τις "Features", "Reviews", "Previews", "Hardware", "Patches & Updates" και "Top Five Demos".



Το "Gamespot" φιλοξενεί το "Computer Gaming World".

Ως cover story του τελευταίου τεύχους θα βρείτε την αναφορά

στο νέο Age Of Empires 2, ενώ στο site υπάρχει περιγραφή του στα "Previews". Στα "Features", η οποία αποτελεί την πρώτη κατηγορία, θα βρείτε παρουσιάσεις και συγκριτικά των 3D shooters (βλ. Unreal!), των εξομοιωτών πολεμικών αεροπλάνων, των νέων παιχνιδιών Star Trek και των νέων αθλητικών παιχνιδιών.

Απογοητευθήκαμε λίγο όταν δεν βρήκαμε reviews, αλλά όπως ανέφερε η σχετική λεζάντα: "Reviews are coming soon"! Εν αναμονή λοιπόν! Η κατηγορία "Previews" όμως βρισκόταν στο site, περιλαμβάνοντας ματιές γύρω από το Age of Empires 2, όπως προαναφέραμε, το Diablo 2, το Falcon 4 και το Klingon Honor Guard.

Κάνοντας κλικ σε κάποια από τις επιλογές του "Hardware", περνάτε σε reviews καρτών με 3D accelerators, συγκεκριμένα με το chipset Voodoo 2 της 3Dfx. Επίσης υπάρχει παρουσίαση για το πώς θα φτιάξετε την τέλεια παιχνιδομηχανή, με ό,τι νεότερο κυκλοφορεί σε hardware στην αγορά. Οπως ήταν φυσικό, από ένα on-line περιοδικό δεν θα έλειπαν τα patches για διάφορα δημοφιλή παιχνίδια. Ετσι, εδώ έχουμε τα νέα patches για το Quake 2, το "φρέσκο" Unreal, το Star Wars Rebellion κ.ά. Κάθε μήνα θα βρίσκετε τα πιο νέα patches για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Οσο για εσάς που θέλετε να έχετε άποψη για τα νέα παιχνίδια, δεν έχετε παρά να κάνετε download τα πέντε καλύτερα demos του μήνα, όπως τα Starcraft, Battlezone, Diablo 2 κ.ά. Ετσι μπορείτε να προετοιμαστείτε για το παιχνίδι που πρόκειται να αγοράσετε και να αποφασίσετε εάν πράγματι καλύπτει τα γούστα σας.

Θα μπορούσε να υποστηρίξει κάποιος πως το site του "Computer Gaming World" είναι αρκετά ποικίλο και εύκολα προσβάσιμο. Κάποια στοιχεία όμως, όπως τα περισσότερα reviews, cheats κ.λπ., θα πρέπει σίγουρα να ανανεωθούν ή να επανασχεδιαστούν οι ανάλογες σελίδες. Πάντως όσοι είστε αναγνώστες του έντυπου "CGW" σίγουρα θα μείνετε ευχαριστημένοι, εάν λάβετε υπόψη ότι το site συνεχώς ανανεώνεται και μελλοντικά θα βρίσκετε πολύ περισσότερα από όσα τώρα. Λίγη υπομονή λοιπόν!

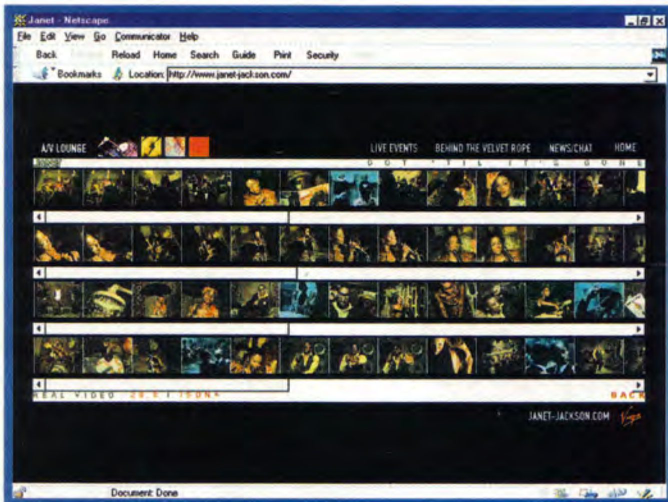
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10

+ Καλή κατηγοριοποίηση και ενδιαφέροντα συγκριτικά παιχνιδιών.
- Χρειάζεται σίγουρα ένα δυνατό lifting!

Janet - The Velvet Rope
http://www.janet-jackson.com

Η pop είναι ένα είδος μουσικής με ευρεία απήχηση στο πλατύ μουσικόφιλο κοινό. Οι αντιπρόσωποι του ρεύματος είναι πάρα πολλοί ανά τον κόσμο και αυξάνονται γεωμετρικά με την πάροδο του χρόνου. Η χορευτική μουσική βέβαια είναι η πλέον αγαπητή σε όλους, τα δε "διαμάντια" του πενταγράμμου που ακολουθούν αυτό το ύφος είναι το ένα καλύτερο από το άλλο. Ετσι, λοιπόν, ίσως είναι περιττό να σας θυμίσουμε ένα όνομα άμεσα συνδεδεμένο με τη σύγχρονη χορευτική μουσική, αυτό της Janet Jackson. Η μικρή αδελφή του διάσημου Michael Jackson πραγματοποίησε εδώ και αρκετά χρόνια το ντεμπούτο της στο χώρο της μουσικής, έχοντας στο ενεργητικό της αρκετά ενδιαφέροντα άλμπουμ, τα οποία είναι σίγουρο πως οι φίλοι του είδους διαθέτουν στη συλλογή τους.

Το νέο άλμπουμ της "The Velvet Rope" αποτελεί μια πολύ ενδιαφέρουσα δουλειά της Janet και, όπως αναμενόταν, η παρουσίασή του από το Internet ήταν επιτακτική ανάγκη. Δίνοντας τη διεύθυνση http://www.janet-jackson.com, στην οθόνη σας θα φορτώσει η homepage του site, με το γνωστό πρόσωπο της Janet. Κάνοντας κλικ στον τίτλο του άλμπουμ, θα μεταφερθείτε στο αρχικό menu. Εκεί, αν κάνετε κλικ στην πρώτη επιλογή, θα δείτε ό,τι αφορά τη δημιουργία του νέου άλμπουμ, με ήχο και video clips. Με κλικ σε κάθε εικονίδιο που εμφανίζεται στην οθόνη σας, θα ακούτε τη φωνή της Janet να σας μεταδίδει τις σκέψεις της. Σε ορισμένους από σας αυτές οι σελίδες θα φανούν λίγο παράξενες. Η ίδια η τραγουδίστρια όμως δεν κρατά ανάλογο ύφος;



Το "Got 'til it's gone" σε real video.

Αν θέλετε, μπορείτε να προχωρήσετε σε πιο ουσιώδη θέματα, συγκεκριμένα στο "A/V Lounge", για να παρακολουθήσετε όλα τα audio και video clips της Janet, τα οποία υπάρχουν σε μορφή real audio, real video και Quicktime. Εκτός αυτών θα βρείτε και αρκετές φωτογραφίες της τραγουδίστριας σε μορφή JPEG. Φυσικά μη χάσετε την επιτυχία "Got 'til it's gone" σε real video.

Επιστρέφοντας στο menu, με κλικ στην επιλογή "Live Events" θα μάθετε για όλες τις εμφανίσεις της Janet Jackson από την περιοδεία της, ενώ από την επιλογή "News/Chat" μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα τελευταία νέα σχετικά με την τραγουδίστρια, ακόμη και στο fan club που έχει δημιουργηθεί για εκείνη από τους φανατικούς φίλους της, με πολλά ενδιαφέροντα θέματα που δεν θα σας αφήσουν αδιάφορους.

Εν γένει το site της Janet Jackson δεν μας άφησε και τις καλύτερες των εντυπώσεων. Σίγουρα έχουμε βρεθεί απέναντι σε πολύ πιο ολοκληρωμένες παρουσιάσεις μουσικών καλλιτεχνών στο Internet και οπωσδήποτε είμαστε αρκετά απαιτητικοί όσον αφορά στην καλαισθησία και την πληρότητα τέτοιων sites. Το έδαφος ενδείκνυται! Τα clips που περιέχονται στις σελίδες του site είναι αρκετά και ικανοποιούν. Δεν γίνεται όμως πλήρης αναφορά στο νέο άλμπουμ της "The Velvet Rope"! Ελπίζουμε στην επόμενη σύνδεσή μας να δούμε κάτι καλύτερο.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10

+ Πολλά video και audio clips, photos κ.ά.
- Δεν βρήκαμε πολλά πράγματα για το νέο album της. Κρίμα!


ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET
12 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
6 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
3 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
Internet Power Pack
COMPULINK NETWORK
Internet
CompuLink Power Pack
ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ
ΔΩΡΟ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΗΝ BBS
COMPULINK NETWORK
ΜΑΖΙ ΔΩΡΟ BBS
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:
Το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroups, FTP κ.λπ.). Παρέχει: Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet, WIN 3.11 & 95.
Αυτόματη εγγραφή και σύνδεση στο Internet μέσω του δικτύου της CompuLink και πλήρες manual χρήσης.
✓ Ταχύτατη πρόσβαση (Dynamic PPP)
✓ 18ωρη τεχνική υποστήριξη
✓ 24ωρη πρόσβαση με αστική τηλεφωνική χρέωση
ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!
Το Power Pack είναι τόσο εύχρηστο που σας συνδέει με μοναδική ευκολία, μέσα σε λίγα λεπτά.
Σας προσφέρει όλα τα απαραίτητα προγράμματα σε CD-ROM, τα εγκαθιστά αυτόματα και σας δίνει οδηγίες βήμα-βήμα.
Με λίγα λόγια, το Power Pack σάς παρέχει όλες τις δυνατότητες για να απολαύσετε μία συναρπαστική και ιδιαίτερα φιλική σύνδεση με τον κυβερνοχώρο.
Δεν έχετε παρά να διαλέξετε το χρώμα συνδρομής που σας ταιριάζει: κόκκινο για τη 12μηνη, γαλάζιο για την 6μηνη, πράσινο για την 3μηνη.
Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!
ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας
COMPULINK NETWORK
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).
ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ : ΠΛΑΙΣΙΟ (Στουρνάρη 24, Εξάρχεια), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Εξάρχεια), NEW CREATION (Στουρνάρη 27Γ, Εξάρχεια), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Εξάρχεια), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), MULTIMEDIA CENTER (Σολωμού 34, Εξάρχεια), MICROPOLIS (Στουρνάρη 45, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βείκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια), MICROPOLIS 2 (Μπουμπουλίνας 24, Πειραιάς), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς), MICROCHIP 2 (Αποστόλη 47-49, Πειραιάς), PENTA SYSTEMS (Τσαμαδού 67, Πειραιάς), DATA FIRST (Δεληγιώργη 120, Πειραιάς), MICROCHIP 8 (Πέτρου Ράλλη 114, Νίκαια), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), NETWALKER COMPUTERS (Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή), UNICA (Μεσογείων 206, Χολαργός), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), MICROCHIP 5 (Ιερά Οδός 289, Αιγάλεω), MICRO ADVICE (Αιμ. Βεάκη 23, Περιστέρι), PC CENTER (Αιμ. Βεάκη 49, Περιστέρι), MICROCHIP 11 (Μεσογείων 245, Ν. Ψυχικό), ONE WAY (Κασσαβέτη 9, Κηφισιά), ASTRA ELECTRONICS (Τατοΐου 122, Νέα Ερυθραία), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401, Ηλιούπολη), MICROCHIP 4 (Πρωτόπαππα 59, Ηλιούπολη), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βίαντος 16, Νέα Σμύρνη), MICROCHIP 3 (Βίαντος 14, Νέα Σμύρνη), MEDIA STORE (Λυκούργου 97, Καλλιθέα), MICROCHIP 1 (Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη), MICROCHIP 7 (Χαμοστέρνας 4, Πετράλωνα), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνείου 64, Ζωγράφου), AVIA COMPUTER CENTER (Αλέκου Παναγούλη 37, Νέα Ιωνία), MICROCHIP 10 (Λ. Ηρακλείου 389, Ν. Ηράκλειο), INTERGRADE (Εθνάρχου Μακαρίου 29-31, Δάφνη), MULTIMEDIA CENTER (Βασ. Κωνσταντίνου 7, Παγκράτι), ΚΟΣΜΟΝ ΕΠΕ (Περγάμου 9, Ν. Φιλαδέλφεια), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα)

DARK OMEN & STARCRAFT

Multiplayer tips

Αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με το multiplayer τμήμα δύο πολύ επιτυχημένων strategy παιχνιδιών: του Warhammer Dark Omen (ειλικρινά, όποιος δεν έχει ασχοληθεί μαζί του χάνει) και του εκπληκτικού Starcraft. Στο τελευταίο, θα επιχειρήσουμε να δώσουμε επιτέλους μία απάντηση στο... σαιξπηρικό ερώτημα που βασανίζει όλους τους on-line παίκτες: ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΦΥΛΗ; Πάμε λοιπόν...

του Σωτήρη "Explorer Reporting" Μπέλλου

DARK OMEN

Από το τεύχος Ιουνίου σας είχαμε υποσχεθεί συμβουλές που θα αφορούσαν στο multiplayer τμήμα του ρεαλιστικού αυτού strategy. Βέβαια το Dark Omen είναι έτσι δομημένο που δεν έχει μια ασφαλή μέθοδο νίκης, οπότε δεν μπορούμε να υποσχεθούμε σίγουρες επιτυχίες. Απλώς θα επιχειρήσουμε να... ανοίξουμε λίγο τους στρατηγικούς σας ορίζοντες.

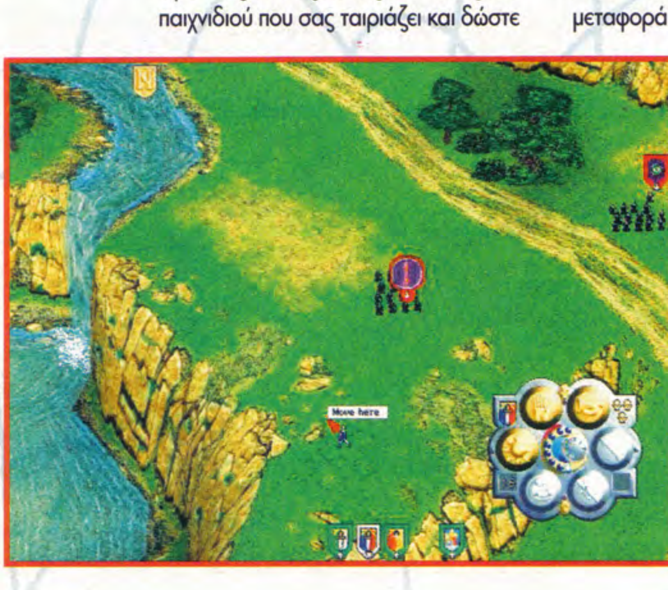


ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΤΡΑΤΟΥ

Μην εμμένετε σε συγκεκριμένο τύπο στρατού, για παράδειγμα μόνο σε κανόνια και βλητικές μηχανές ή μόνο σε πεζικό. Ολες οι μονάδες έχουν τη χρησιμότητά τους. Απλώς επιλέξτε το είδος του παιχνιδιού που σας ταιριάζει και δώστε μερική έμφαση στις ανάλογες μονάδες. Πιστέψτε με, η επιλογή του στρατού είναι το σημαντικότερο τμήμα του παιχνιδιού - και αυτό εγγυημένα, αφού το Dark Omen αποτελεί πολύ επιτυχημένη μεταφορά του γνωστού επιτραπέζιου Warhammer. Εχω δει σουπερ-παίκτες να παθαίνουν πανωλεθρία επιλέγοντας πανίσχυρο μεν αλλά λανθασμένο τύπο στρατού (π.χ. 100 κανόνια και ελάχιστο πεζικό για να τα προστατεύει, οπότε αστόχησαν μία φορά... και αυτό ήταν). Η συμβουλή μου είναι να έχετε από όλα, αλλά να δώσετε έμφαση στην ευελιξία. ΠΑΝΤΑ να έχετε στο στρατό σας δύο ή περισσότερα regiments ιππικού, γιατί εκτός από την επιθετική ισχύ τους μπορούν (με δικούς σας ελιγμούς) να αποφεύγουν ευκολότερα τις ριπές των εχθρικών πολεμικών μηχανών.

ΠΑΡΑΤΑΞΗ

Αλλο ένα σημαντικότατο τμήμα της μάχης. Εκτός από το αυτονόητο (κανόνια ή καταπέλτες στην καλύτερη δυνατή θέση), ΠΑΝΤΑ να προστατεύετε το πυροβολικό σας με ένα σχετικά ισχυρό unit. Αν δεν το κάνετε, μπορεί να κερδίσετε μία, άντε δύο φορές, αλλά σε γενικές γραμμές θα ακούτε τα καυστικά σχόλια των φίλων σας ("Τι έκανε ο $$###@, άφησε τα κανόνια του απροστάτευτα"). Καλό θα ήταν επίσης να έχετε ένα ή δύο ευέλικτα units είτε για αντεπιθέσεις είτε για να διασφαλίζουν ότι ο επιτιθέμενος εχθρός, όταν κάνει "ράλι" (δηλαδή θα αναδιοργανωθεί μετά την υποχώρησή του), θα βρει πολύ κοντά του το στρατό σας. Μπορείτε να χτίζετε το στρατό σας με τον... κλασικό τρόπο (δη-





λαδή οι ισχυρές μονάδες σας στο κέντρο) ή να ρισκάρετε λίγο, οργανώνοντας ένα αδύναμο κέντρο και πανίσχυρα άκρα. Ιδίως κατά τη μάχη σώμα με σώμα, αν προηγουμένως είχατε σταθεί τυχεροί (δηλαδή αν κατά την επέλασή σας ο εχθρός δεν σας είχε αποδεκατίσει με τις πολεμικές μηχανές του), μάλλον θα έχετε πλεονέκτημα, αφού οι περισσότεροι παίκτες συνήθως κατασκευάζουν αδύνατα άκρα. Η τακτική αυτή αποτελεί παραλλαγή της πράγματι μεγαλοφυούς oblique line στρατηγικής της Games Workshop (για να αποδίδουμε τα του Καίσαρος τω Καίσαρι).

ΜΑΧΗ

Ενα μόνο θα σας γράψω: κάνετε πρώτοι το charge! ΜΕ ΚΑΘΕ ΤΡΟΠΟ! Α, by the way, αν αμύνεστε και σχεδιάζετε να κάνετε charge στον επερχόμενο εχθρό, για όνομα του... gaming θεού, φροντίστε το πυροβολικό και οι τοξότες σας να παύσουν πυρ λίγο πριν από την επίθεσή σας...

ΜΑΓΕΙΑ - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Εφοδιάστε το στρατό σας με τα κατάλληλα αντικείμενα. Προτού πολεμήσετε, σκεφτείτε πολύ καλά (μα πάρα πολύ καλά) ποιο αντικείμενο θα πάρετε μαζί σας. Πάλι εδώ θα πρέπει να είστε ισορροπημένοι ως προς τις επιλογές σας: ούτε λίγα ούτε πολλά αντικείμενα. Ενα unit που με λίγη τύχη μπορεί να προκαλέσει ανυπολόγιστες ζημιές στον αντίπαλο είναι τα Ogres, εφοδιασμένα με το Banner of Wrath. Αν γενικά παίζετε επιθετικά, τότε η Shield of Ptolos δεν πρέπει να λείπει από το inventory σας.

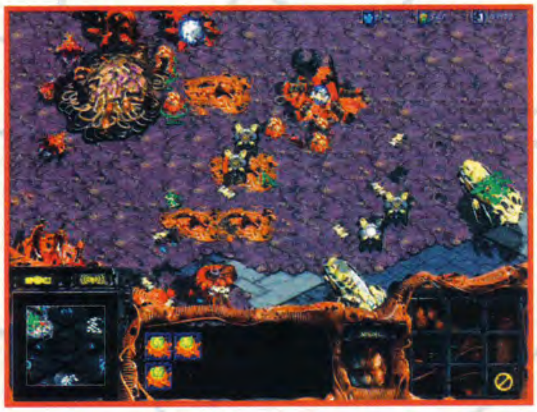
Το unit που με κάθε τρόπο θα πρέπει να επιλέξετε είναι ένας μάγος. Μόνο το dispell είναι πανίσχυρο αμυντικό όπλο, φανταστείτε να σταθείτε και λίγο τυχεροί με τα υπόλοιπα μάγια. Αν μάλιστα ο αντίπαλος χρησιμοποιεί undead, επειδή σχεδόν πάντα θα έχει ένα ή δύο regiments από mummies, φροντίστε να έχετε bright wizard. Ξέρατε ότι οι μούμιες παθαίνουν τεράστιο damage από τις φλόγες; Αυτά τα ολίγα, και καλή τύχη (ή μάλλον καλή επιτυχία)...

STARCRAFT

Μετά το πασίγνωστο ερώτημα "να ζει κανείς ή να μη ζει;", η νέα απορία που βασανίζει την ανθρωπότητα είναι: "Ποια είναι η καλύτερη φυλή στο Starcraft;". Οι απόψεις που "κυκλοφορούν στην πιάτσα" διίστανται (μάλλον... τριχοτομούνται). Αλλοι υποστηρίζουν ότι τα Battlecruisers δεν καταλαβαίνουν τίποτε, άλλοι πως το Σμήνος των Zerg είναι ανίκητο και άλλοι πως οι High Templars και τα Carriers μυρίζουν θάνατο. Ποια είναι η δική μου άποψη; Είναι λίγο περίπλοκη, οπότε ας πάρουμε τα δεδομένα από την αρχή. Α, κάτι ακόμα: Τονίζω πως οι ακόλουθες απόψεις αποτελούν καθαρά προσωπικά συμπεράσματα, έπειτα από αρκετά on-line matches. Ετσι, για να αποφεύγονται οι παρεξηγήσεις με ορισμένους...

ΠΕΡΙ ΦΥΛΩΝ

Είναι αδύνατο να υποστηρίξει κάποιος απλά ότι π.χ. οι Terrans είναι καλύτεροι από τους υπόλοιπους. Προσωπικά θεωρώ ότι το ποια φυλή είναι η καλύτερη καθορίζεται κυρίως από τους εξής δύο παράγοντες:



The GAME NET COMPULINK

GRAND PRIX

Πυρετωδώς συνεχίζονται οι προετοιμασίες για το τρίτο μεγάλο Grand Prix των games, το οποίο για ένα ολόκληρο τριήμερο (30 Οκτωβρίου-1 Νοεμβρίου) αναμένεται να αποτελέσει το πρώτο μεγάλο φθινοπωρινό happening του GameNet (πάντοτε βέβαια σε συνεργασία με το "PC Master"). Τα παιχνίδια στα οποία θα διεξαχθούν οι διαγωνισμοί του τρίτου Grand Prix δεν έχουν βέβαια οριστικοποιηθεί ακόμα, γι' αυτό περιμένουμε πάντα και τη δική σας γνώμη ως προς το ποια θα είναι αυτά.

Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι καινούριοι, επαναλαμβάνουμε ότι τα Grand Prix είναι τουρνουά που διεξάγονται σε έναν συγκεκριμένο χώρο (αυτή τη φορά στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας, στο πλαίσιο της καθιερωμένης έκθεσης Computer Show), δεν μπορεί δηλαδή να συμμετάσχει κάποιος σε αυτά μέσω Internet, σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια "τελευταίας εσοδείας". Το σύστημα που ακολουθούμε είναι αυτό των αγώνων νοκ-άουτ σε στιλ κυπέλλου, δηλαδή με προκριματικούς, προημιτελικούς, ημιτελικούς και τελικούς γύρους.

Εκτός από τη δόξα που περιμένει τους νικητές του Grand Prix (θυμηθείτε τη φοβερή εφημερίδα που εκδώσαμε στο Grand Prix 2 και διανεμήθηκε δωρεάν μαζί με το "PC Master"), τα έπαθλα αναμένεται να είναι και πάλι ισάξια ενός θεσμού που έχει πλέον καταξιωθεί στις καρδιές όλων των Ελλήνων gamers. See you there!





A) Τα χαρακτηριστικά του multiplayer σεναρίου.

Αν δηλαδή σε ένα σενάριο τα resources είναι λίγα, τότε η χειρότερη φυλή είναι οι Protoss. Ωραία τα Carriers και τα Arbiters, αλλά τι να τα κάνετε όταν έχετε ελάχιστα από αυτά; Το μεγάλο όπλο των Protoss είναι οι ελίτ μονάδες, και σε τέτοια σενάρια έχουν σοβαρό πρόβλημα, τη στιγμή μάλιστα που κι ένα απλό Scout κοστίζει πανάκριβα!

Οι Terrans βρίσκονται σε καλύτερη θέση, αλλά κι αυτοί έχουν πρόβλημα. Τα Battlecruisers είναι επίσης πανάκριβα, ενώ ποιος σας εγγυάται ότι το Ghost σας δεν θα εντοπιστεί καθώς "λοκάρει" για nuclear launch; Από την άλλη, τα Siege Tanks είναι εκπληκτικές και αρκετά φθηνές (σε σχέση με την απόδοσή τους) μονάδες, αλλά δεν επιτίθενται στον αέρα. Οπότε; Μη μου πείτε ότι έχετε εμπιστοσύνη στα cloaked Wraiths, γιατί αρκεί ένας Overlord και τα Scourge τα κάνουν κομμάτια σε dt.

Ερχόμαστε λοιπόν στη φυλή με το "πάνω χέρι" σε παρόμοια σενάρια. Οι Zerg έχουν σαφές πλεονέκτημα, καθώς οι περισσότερες μονάδες τους είναι πολύ φθηνές. Μπορείτε -σε παρόμοια σενάρια, το τονίζω- να "καθαρίσετε" άνετα με μερικές δωδεκάδες Hydralisks και λίγους Guardians. Αυτό γιατί οι συγκεκριμένες μονάδες κοστίζουν κυρίως Vespene, το οποίο, ακόμα κι αν τελειώσει (Depleted), μπορείτε να συνεχίσετε να το αντλείτε, φυσικά όμως με μειωμένο ρυθμό.

Αν, τώρα, το σενάριο έχει πολλά resources και κοντά στην αρχική βάση σας, επιλέξτε Protoss. Προσωπικά θεωρώ πως ένας στόλος από δώδεκα Carriers και τρία ή τέσσερα Arbiters είναι η ανώτερη δύναμη του παιχνιδιού. Σκεφθείτε το. Σας επιτίθενται... 20 Battlecruisers; Μέχρι να γίνουν επικίνδυνα, το Stasis Field θα έχει ακινητοποιήσει τα μισά (και αν θέλετε να αντεπιτεθείτε, αφήνετε το ένα Arbiter εκεί για να ξανακάνει Stasis και κατευθύνεστε με τον υπόλοιπο στόλο στην αντίπαλη βάση - έχει δοκιμαστεί πολλές φορές με ποσοστό επιτυχίας 100%!!!). Το ίδιο ισχύει με τα Scourge. Ορμάνε πάνω στο Arbiter; Πρώτον, μέχρι να το πλησιάσουν τα Interceptors, θα μειώσουν δραστικά τους αριθμούς τους. Δεύτερον, το Stasis Field θα ακινητοποιήσει τα υπόλοιπα. Βέβαια αν αντίπαλοι είναι οι Zerg τα πράγματα δυσκολεύουν λόγω των (προσιτών για όποιων τους ελέγχει) τεράστιων αριθμών τους...

Αν το σενάριο έχει αρκετά μεν αλλά όχι και τόσο πολλά resources, τότε προτιμήστε Terrans, καθώς παρουσιάζουν εκπληκτική ισορροπία δυνάμεων τόσο σε ξηρά όσο και σε αέρα αλλά και μια αρκετά καλή σχέση απόδοση μονάδων/κόστος σε resources.

B) Την εμπειρία και τις ικανότητές σας.

Τι να κάνετε τις τεράστιες δυνάμεις, αν δεν ξέρετε πώς να αντιμετωπίζετε π.χ. ένα σμήνος από Scourge ή cloaked Wraiths. Το μόνο που σας σώζει είναι προπόνηση, και αφήστε τη φιλολογία περί φυλών για αργότερα (σκληρό αλλά αληθινό). Αν όμως είστε πολύ καλοί παίκτες, με αρκετές νίκες στο ενεργητικό σας, τότε η καλύτερη φυλή είναι αυτή που σας δίνει τις νίκες! Τέρμα και τελείωσε! Αγνοήστε χαρακτηριστικά ό,τι κι αν διαβάσετε ή ακούσετε!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Προσωπικά δίνω ένα ελαφρύ προβάδισμα στους Zerg χάρη στις πολύ φθηνές μονάδες τους. Σε ειδικά test-matches με τον φίλτατο Supreme Stellar Commander Vantor (διάσημος για τα φιλο-Terran αισθήματά του), τα συμπεράσματα έδειχναν να συγκλίνουν προς αυτή την άποψη.

Σκεφθείτε πως το μέγιστο που μπορεί να παρουσιάσει κάποιος μη Zerg παίκτης είναι 15-18 σουπερ-μονάδες (Carriers, Battlecruisers, Arbiters, Science Vessels) και άλλες τόσες... εφεδρικές (Dragoons, Siege Tanks), τη στιγμή που ο Zerg παίκτης μπορεί άνετα να αντιπαρατάξει 50 Hydralisks, άλλα τόσα Scourge και 40 Guardians και Mutalisks.

Οι Zerg επίσης είναι ιδανικοί για rush τακτικές, αφού σχεδόν αμέσως ένας παίκτης μπορεί να φτιάξει 20 Zerglings, να βρει τη θέση του εχθρού με μερικούς Overlords και να τον στείλει αδιάβαστο (εξαίρεση τα σενάρια όπου μεσολαβεί νερό ή λάβα). Αμέσως μετά τοποθετώ τους Terrans, με ελαφρύ προβάδισμα έναντι των Protoss (εξαίρεση οι πίστες με τα πολλά resources, όπου οι Protoss έχουν το "πάνω χέρι"). Προσοχή όμως, δεν αναφέρομαι στην ποιότητα των μονάδων, όπου πιστεύω ότι αυτές των Protoss είναι με διαφορά οι καλύτερες. Το θέμα είναι πως κοστίζουν πανάκριβα και κάνουν 40 (!) ώρες μέχρι να ετοιμαστούν... PC

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗ ΣΥΜΠΙΕΣΗ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι νέος αναγνώστης και σου γράφω για πρώτη φορά. Ασχολούμαι έναν χρόνο με τους Η/Υ και θα ήθελα να μου λύσεις τις εξής απορίες:

α) Πώς μπορώ να αντιγράψω ένα πρόγραμμα μεγάλης χωρητικότητας σε δισκέτα, αν με τη χρήση του PKZIP το πρόγραμμα δεν πέφτει κάτω από 1,44MB;

β) Ποια η διαφορά αρχείων EXE και COM και πώς μπορώ να κατασκευάσω αρχεία COM;

Φίλε μας,

Ιδού οι απαντήσεις σε όσα μας ρωτάς:

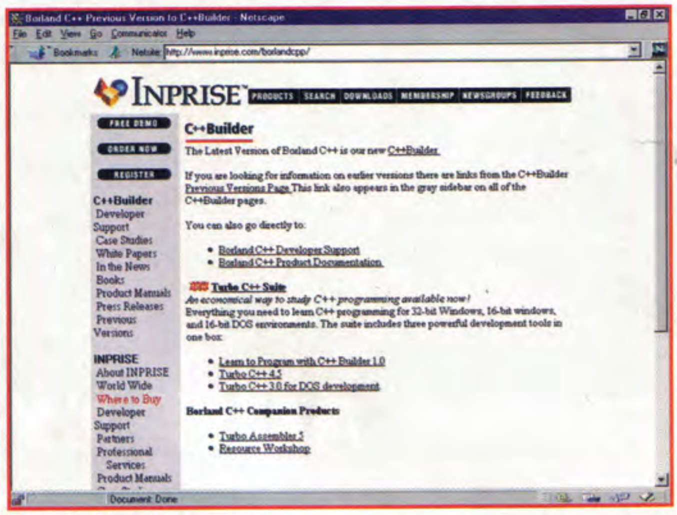
α) Προσθέτοντας την παράμετρο -& στην εντολή εκτέλεσης του PKZIP, για παράδειγμα >pkzip -& a:\myfile.zip *.* (όπου a: η μονάδα δισκέτας). Οταν η δισκέτα γεμίσει, το πρόγραμμα PKZIP θα σου ζητήσει να εισαγάγεις μία άλλη, στην οποία θα γράψει τη συνέχεια των αρχείων που συμπιέζει.

β) Η βασική διαφορά των αρχείων COM και EXE είναι ότι τα πρώτα περιορίζονται σε 64KB κώδικα και δεδομένων, ενώ ο περιορισμός αυτός δεν ισχύει για τα δεύτερα. Τα αρχεία COM δεν υποστηρίζονται από τις καινούριες εκδόσεις των γλωσσών προγραμματισμού και ιδιαίτερα από τις Visual. Μόνο η C και φυσικά η Assembly, από ό,τι θυμάμαι, υποστηρίζουν τη δημιουργία αρχείων COM.

ΑΠΟ ΤΗ C... ΣΤΑ SILICON GRAPHICS!

Αγαπητό "PC Master",

Σε διαβάζω από το 1995. Είσαι το καλύτερο περιοδικό για μένα, μια και είμαι "πωρωμένος" με τον κόσμο της Πληροφορικής. Τώρα όμως ας περάσω στις ερωτήσεις μου:



1) Σε τι εξυπηρετεί κάθε API function και τι σημασία έχουν οι παράμετροι που δέχεται;

2) Με ποια χρονολογική σειρά εμφανίστηκαν οι C, Pascal, Basic;

3) Τι είναι οι Silicon Graphics computers και τι παραπάνω κάνουν;

Ρουνιέρης Νίκος

Φίλε Νίκο,

1) Οι συναρτήσεις API των Windows περιγράφονται στα βιβλία που έχουν τίτλους "Windows Programmer's Reference". Οι συναρτήσεις αυτές μπορούν να κληθούν από οποιαδήποτε γλώσσα προγραμματισμού. Επίσης, στη Visual Basic 5.0 υπάρχει ένα αρχείο WINAPI\WIN32API.TXT, που δίνει μια πολύ σύντομη περιγραφή των συναρτήσεων API των Windows, καθώς και το αρχείο WINAPI\WINMMSYS.TXT, το οποίο περιγράφει τις συναρτήσεις API των Windows που αφορούν στο χειρισμό πολυμέσων. (Νομίζω ότι το ίδιο ισχύει στην έκδοση 4.0.)

2) Κατά τη γνώμη μου η σειρά, όσο κι αν ακούγεται απίθανο, είναι: Pascal, Basic, C. Αλλά δεν είναι σίγουρο, γιατί δεν υπάρχουν καθορισμένοι χρόνοι εμφάνισής τους, καθώς φυσικά δεν παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά στη μορφή που τις ξέρουμε σήμερα και πέρασαν από διάφορα στάδια εξέλιξης.

3) Οι υπολογιστές Silicon Graphics είναι σταθμοί εργασίας (workstations) που τρέχουν συνήθως το λειτουργικό σύστημα Unix, ακριβέστερα το λειτουργικό σύστημα IRIX, συμβατό με το πρότυπο System V Release 4 και προσαρμοσμένο στην αρχιτεκτονική των συγκεκριμένων υπολογιστών. Οι υπολογιστές της Silicon Graphics χρησιμοποιούνται κυρίως για εφαρμογές τρισδιάστατων γραφικών.



SOS ΑΠΟ ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ

Αξιότιμοι κύριοι,

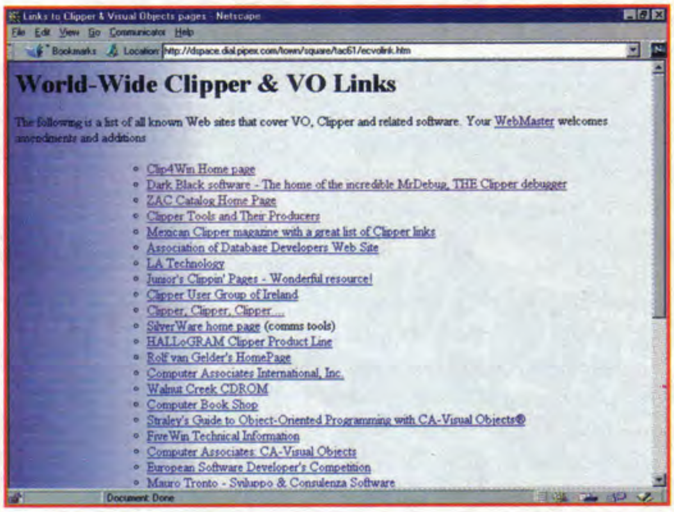
Πρώτα θα ήθελα να σας ευχαριστήσω που απαντήσατε στο e-mail

μου. Παρακαλώ δεχτείτε για ακόμη μία φορά τις ευχαριστίες μου και τα συγχαρητήριά μου. Είμαι σχετικά καινούριος στο χώρο του προγραμματισμού. Προγραμματίζω σε Visual Basic κυρίως, αλλά ασχολούμαι και με Clipper και C εδώ και δύο χρόνια. Ετσι, όπως καταλαβαίνετε, δεν έχω αρκετή πείρα. Είναι αρκετές φορές που βρίσκομαι ενώπιον αποριών ή δυσκολιών, όμως δεν μπορώ να βρω ακριβώς αυτό που ζητάω. Δηλαδή, όταν κολλήσω κάπου ή θέλω να μάθω αν υπάρχει κάποια συνάρτηση που να κάνει τη Χ εργασία, δεν έχω πού να απευθυνθώ. Βέβαια υπάρχουν κάποιοι γνωστοί μου που ξέρουν αρκετά, αλλά τυχαίνει να μην μπορούν να μου απαντήσουν, είτε γιατί αγνοούν αυτό που ρωτάω (δεν είναι δα και παντογνώστες) είτε γιατί δεν έτυχε να ασχοληθούν με αυτό. Επίσης ανατρέχω σε κάποια εγχειρίδια, τα οποία όμως δεν με καλύπτουν, γιατί έχουν μια γενική θεώρηση της γλώσσας που αναλύουν. Οσον αφορά κάποια newsgroups ή ακόμα και το IRC, ψάχνω για κάποιο group ή κανάλι, αλλά δεν βρίσκω τίποτα. Για αυτό θα ήθελα να μου προτείνετε κάποιες λύσεις, είτε βιβλία είτε οτιδήποτε άλλο σχετικά με το πώς μπορώ να μάθω κάποια πράγματα.

Ευχαριστώ για την ανοχή και την υπομονή σας και συγγνώμη για την ενόχληση.

Μυργιώτης Απόστολος
apomyr@kat.forthnet.gr

✔ Πρώτα από όλα, φίλε Αποστόλη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Δεύτερον αλλά εξίσου σημαντικό, μας στενοχωρείς ζητώντας "συγγνώμη για την ενόχληση", αφού είναι χαρά μας να προσφέρουμε οποιαδήποτε βοήθεια και πληροφορία μπορούμε στους νέους αλλά και παλαιότερους προγραμματιστές που αντιμετωπίζουν κάποιο πρόβλημα. Από βιβλία θα σου προτείνω για τη Visual Basic το "Προγραμματίζοντας με τη Visual Basic 4" της Anubis, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν αλλά αξιόλογα βιβλία στην αγορά. Για τη C και τον Clipper χρειάζεσαι αυτό που λέμε "Συνοπτικό Οδηγό". Σχετικά τώρα με το Internet, σου παραθέτω μια σειρά από διευθύνσεις που πιστεύω ότι θα σου φανούν πολύ χρήσιμες.



Visual Basic

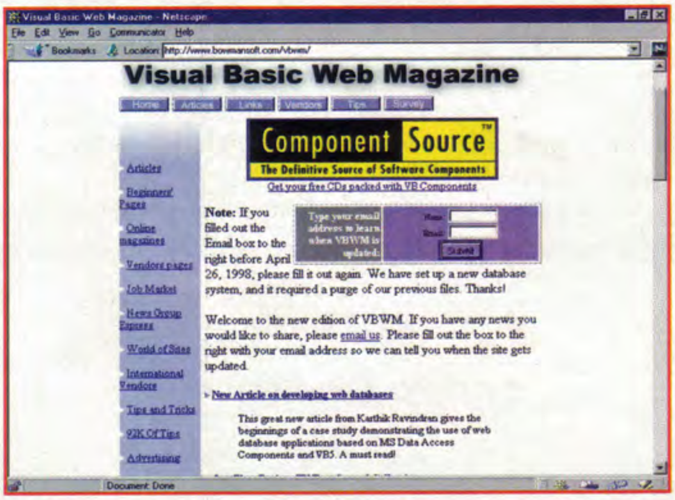
http://www.apexsc.com/vb/
http://www.microsoft.com/vbasic/
http://pw2.netcom.com/~wschopfe/vb.htm

Clipper

http://dspace.dial.pipex.com/town/square/tac61/ecvolink.htm
http://announce.com/~jdunham/clipper.htm
http://www.iol.ie/~pobeirne/cugi.html

C

http://www.inprise.com/borlandcpp/
http://www.lysator.liu.se/c/index.html
http://www.strath.ac.uk/CC/Courses/CCourse/CCourse.html



Σημείωσε ότι αυτές οι διευθύνσεις είναι απλά ένα δείγμα όσων υπάρχουν στο Internet, αφού άλλωστε οι ίδιες θα σε παραπέμψουν σε άλλες.

DLL QUESTIONS

Αγαπητό "PC Master", Θέλω να σου δώσω ιδιαίτερα συγχαρητήρια για όλη την ύλη σου. Χαίρομαι ιδιαίτερα που έχεις αυξήσει τις στήλες που αναφέρονται στον προγραμματισμό, μια μεγάλη βοήθεια για όλους εμάς που πρωτοασχολούμαστε με αυτό το κομμάτι των computers. Γιατί πιστεύω ότι πρέπει να καταλάβουμε καλά όλοι ότι ωραία είναι τα παιχνίδια, αλλά κάποια στιγμή θα πρέπει να δούμε και τι άλλο κάνει αυτό το μαραφέτι. Και νομίζω ότι κάνει πολλά, πράγματι πάρα πολλά!

Τέλος πάντων, μετά από τους ανωτέρω προβληματισμούς μου, επίτρεψέ μου να κάνω κι εγώ μια ερώτηση που με απασχολεί εδώ και λίγο καιρό. Ασχολούμαι λοιπόν με τη Visual Basic 4, την οποία βρίσκω αρκετά ενδιαφέρουσα και κατά τη γνώμη μου αρκετά εύκολη, καθώς, αν και δεν έχω μεγάλη προγραμματιστική πείρα, έχω καταφέρει να φτιάξω μερικά ωραία προγραμματάκια. Το πρόβλημα εμφανίστηκε όταν χρειάστηκε να αναζητήσω σε κάποιο πρόγραμμα που έφτιαχνα κάποιες ιδιαίτερες πληροφορίες, όπως ποια είναι η version των Windows του computer όπου θα τρέχει το πρόγραμμά μου, πόση είναι η RAM που έχει ο computer και άλλα τέτοια. Ψάχνοντας αρκετά, βρήκα ότι υπάρχουν κάποιες functions σε κάποια DLL που δίνουν "εύκολα" και "γρήγορα" αυτό που ζήταγα. Για μένα βέβαια το "εύκολα" ήταν μάλλον σχετικό, μια και

χρειάστηκε πολύ ψάξιμο για να μπορέσω να τις χρησιμοποιήσω, αλλά τέλος πάντων τα κατάφερα. Εκείνο όμως που δεν κατάλαβα είναι τι ακριβώς είναι αυτά τα DLL και, ακόμα περισσότερο, ποιος είναι ο σκοπός τους. Αυτή είναι και η απορία μου.

Μπάμπης Στεργίου

Υ.Γ.: Την πρώτη φορά που δοκίμασα το πρόγραμμά μου δεν λειτούργησε, αλλά ήθελε στο ίδιο folder και το DLL για να δουλέψει!

✔ Αγαπητέ φίλε,

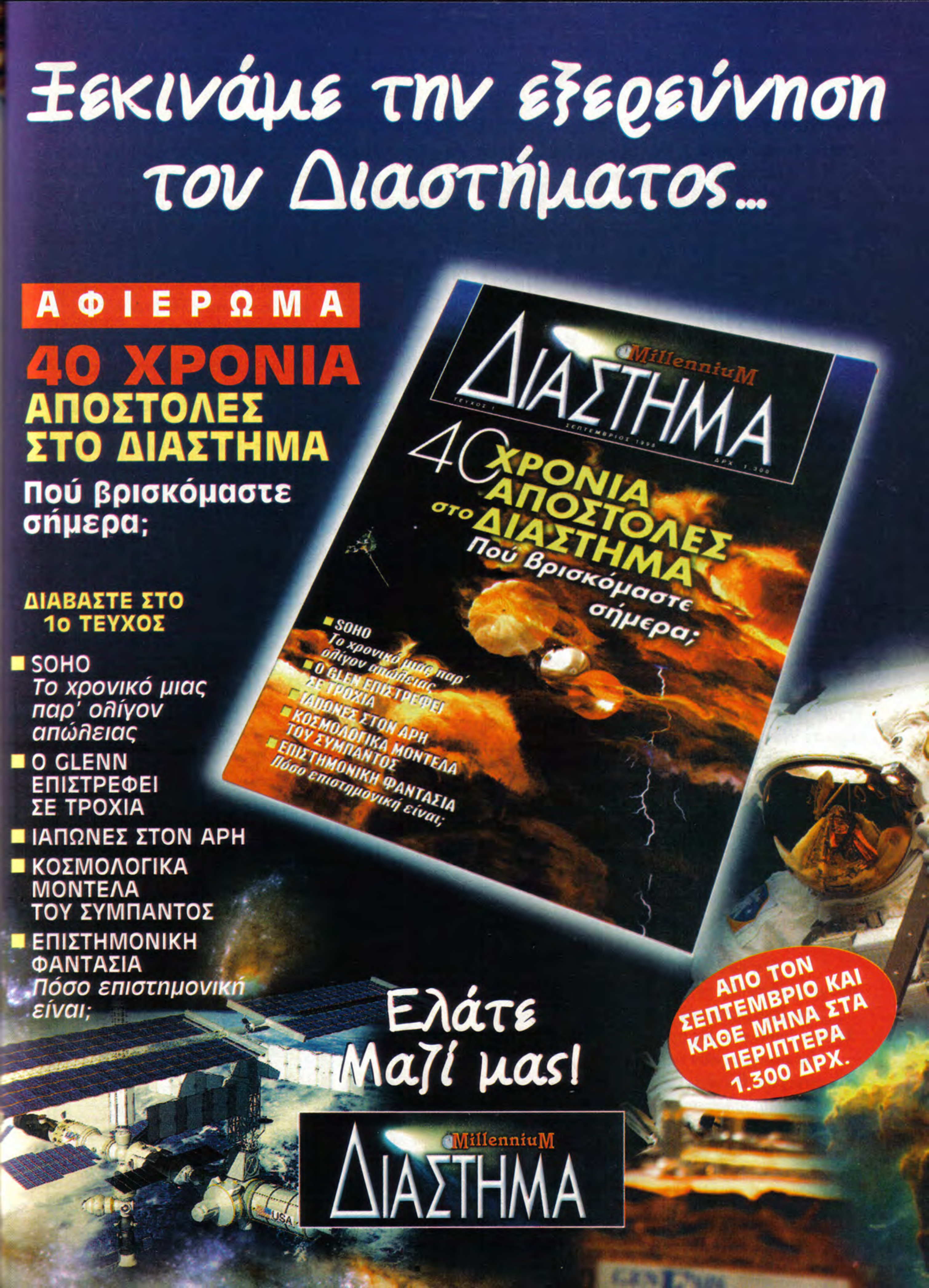
Ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια και χαιρόμαστε ιδιαίτερα που όλο και περισσότεροι χρήστες αντιλαμβάνονται ότι ο υπολογιστής τους δεν είναι μια απλή παιχνιδομηχανή αλλά κάτι περισσότερο. Φυσικά τα παιχνίδια αποτελούν μια πολύ ωραία ενασχόληση κατά τον ελεύθερο χρόνο μας, αλλά είναι καλό να προσπαθούμε να αξιοποιήσουμε τον υπολογιστή μας και κάπως αλλιώς, περισσότερο δημιουργικά, ας πούμε. Ας δούμε όμως την ερώτησή σου.

Τα DLL, δηλαδή τα Dynamic Linked Libraries, είναι "βιβλιοθήκες" έτοιμων λειτουργιών - functions. Δεν πρόκειται για μια τεχνική που παρουσιάστηκε, όπως πολλοί πιστεύουν, μαζί με τα Windows, αλλά προϋπήρχε από την εποχή του DOS. Απλά η ονομασία διέφερε και, φυσικά, πολύ περισσότερο η μορφή αλλά και η λογική λειτουργίας τους. Συγκεκριμένα, τα DLL εμφανίστηκαν μαζί με τα Windows και εξυπηρετούσαν την ανάγκη για πολλαπλή χρήση των ίδιων functions από διαφορετικά προγράμματα.

Μια ματιά σε μια "φρέσκια" εγκατάσταση οποιασδήποτε έκδοσης Windows αποδεικνύει στον καθένα ότι τα ίδια τα Windows ως λειτουργικό σύστημα στηρίζονται στη λογική των DLL. Τα πλεονεκτήματά τους είναι πολλά. Πρώτα από όλα, όταν χρησιμοποιούμε κάποια function μέσω ενός προγράμματός μας -την καλούμε, όπως λέμε- τότε αυτή δεν προσθέτει οτιδήποτε στον κώδικά του. Έτσι το μέγεθος του εκτελέσιμου (exe) που κατασκευάζουμε παραμένει μικρό. Σε συνέχεια, κατά την εκτέλεση του προγράμματος τα DLL που έχουμε χρησιμοποιήσει δεν καταλαμβάνουν χώρο στη μνήμη, μέχρι τη στιγμή που θα γίνει η κλήση της function.



Υπάρχουν δύο τύποι DLL, τα 16-bit και τα 32-bit. Αυτά είναι αντίστοιχα προσβάσιμα από τον τύπο του εκτελέσιμου προγράμματος, που πρέπει κατ' αναλογία να είναι 16-bit ή 32-bit. Υπάρχει βέβαια μια διαδικασία που ονομάζεται Thunking και ξεπερνά αυτό τον περιορισμό, απαιτεί όμως γνώσεις assembly και επιτυγχάνεται με γλώσσες όπως η C και, λιγότερο, η Delphi. Τα DLL έχουν επίσης το πλεονέκτημα ότι παρέχουν τις functions σχεδόν σε όλες τις γλώσσες, ανεξάρτητα με τον τρόπο που τα ίδια έχουν γραφεί. Όπως σωστά παρατηρείς, φίλε μου, για να τρέξει το πρόγραμμά σου χρειάστηκε το συγκεκριμένο DLL που χρησιμοποίησες. Αυτό είναι απόλυτα φυσιολογικό, καθώς, όπως είπαμε, το πρόγραμμα περιλαμβάνει μόνο την κλήση και τίποτα άλλο. Παρά τα πλεονεκτήματα των DLL, θα πρέπει ένας προγραμματιστής να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός στη χρήση τους για δύο λόγους. Ο πρώτος είναι ότι θα πρέπει στην εγκατάσταση του προγράμματός του να περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα DLL που χρησιμοποιεί στην εφαρμογή του, ενώ κατά την αντιγραφή τους θα πρέπει να προσέχει την περίπτωση overwrite ήδη υπαρχουσών νεότερων εκδόσεων του ίδιου DLL, των οποίων η ύπαρξη πιθανότατα θα είναι αναγκαία για κάποια άλλα προγράμματα. Ο δεύτερος λόγος είναι ότι κάποια DLL "συμπεριφέρονται παράξενα", και εκεί απαιτείται η προσεκτική χρήση τους. Για παράδειγμα, μετά την ολοκλήρωση του προγράμματός μας είναι καλό να ξεφορτώνουμε το DLL από τη μνήμη, όταν αυτό είναι εφικτό. Με αυτό τον τρόπο προστατεύουμε τα resourses του συστήματος ή, αν προτιμάτε, δεν φορτώνουμε άδικα τη μνήμη, στοιχείο πολύ σημαντικό, ιδιαίτερα για την περίπτωση των Windows 3.11. PC


Ξεκινάμε την εξερεύνηση
του Διαστήματος...
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
40 ΧΡΟΝΙΑ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ
ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ
Πού βρισκόμαστε σήμερα;
ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ
1ο ΤΕΥΧΟΣ
SOHO
Το χρονικό μιας παρ' ολίγον απώλειας
Ο GLENN ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΣΕ ΤΡΟΧΙΑ
ΙΑΠΩΝΕΣ ΣΤΟΝ ΑΡΗ
ΚΟΣΜΟΛΟΓΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ
ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ
Πόσο επιστημονική είναι;
MillenniuM
ΔΙΑΣΤΗΜΑ
ΤΕΥΧΟΣ 1
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998
ΔΡΧ. 1.300
40 ΧΡΟΝΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ στο ΔΙΑΣΤΗΜΑ
Πού βρισκόμαστε σήμερα;
Ελάτε
Μαζί μας!
ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ 1.300 ΔΡΧ.
MillenniuM
ΔΙΑΣΤΗΜΑ

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Εμβαθύνοντας στις φόρμες

Με τις εφαρμογές που έχουμε δημιουργήσει μέχρι τώρα σε Windows 95 με τη χρήση του Delphi 3, σχεδόν έχουμε αντιληφθεί την ύπαρξη του κανόνα που ορίζει ότι κάθε νέο παράθυρο φόρμας που εμφανίζεται από μια εφαρμογή θα έχει τη σταθερή, ορισμένη, αρχική θέση του, τα χρώματα που έχει καθορίσει ο προγραμματιστής, το δικό του ξεχωριστό αρχείο κώδικα (unit) κ.ά. Με όσα θα περιγραφούν στη συνέχεια, θα γίνει μια προσπάθεια να διευρυνθούν λίγο τα όρια του κανόνα αυτού.

του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

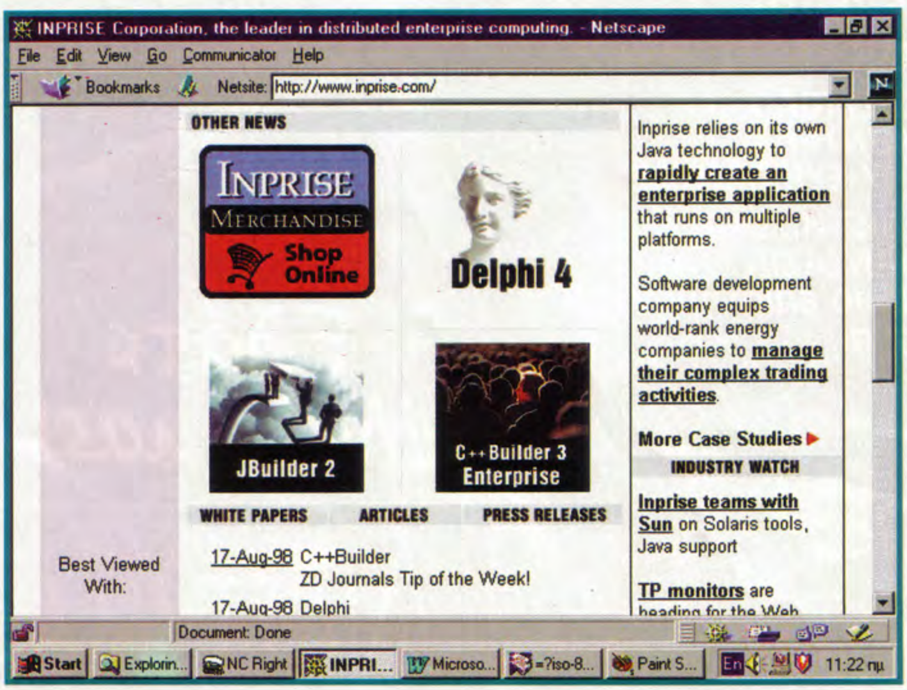
Ανοίγουμε το Delphi 3 και επιλέγουμε από το μενού File τη δημιουργία μιας νέας εφαρμογής (New Application). Αμέσως η εφαρμογή δημιουργείται, στη βασική μορφή της με έτοιμο εμπρός μας το κύριο παράθυρό της. Ας αποθηκεύσουμε τώρα την εργασία μας, δίνοντας στο project μια ονομασία που να μας θυμίζει τι κάνει, π.χ. "Tests".

Στη συνέχεια τοποθετούμε μέσα στη φόρμα πρώτα ένα συστατικό "ListBox" (το επιλέγουμε μέσα στην καρτέλα "Standard" της Γραμμής Συστατικών) και μετά, με όμοιο τρόπο, ένα πλήκτρο (Button). Ας τροποποιήσουμε τώρα με τον Object Inspector την ιδιότητα Name της φόρμας σε "frMain" και την ιδιότητα Caption του πλήκτρου σε "&Windows". Πιέζοντας το πλήκτρο <F9> η εφαρμογή μεταγλωττίζεται και παράγεται το εκτελέσιμο αρχείο "Tests.exe", το οποίο αρχίζει αμέσως μετά να εκτελείται, οπότε παρουσιάζεται στην οθόνη η κύρια φόρμα (frMain). Ας κλείσουμε τώρα την εφαρμογή κατά τα γνωστά.

Η θέση εμφάνισης της φόρμας στην οθόνη υπακούει στην εξ ορισμού ρύθμιση της ιδιότητας TfrMain.Position: "poDesigned", όπου δηλαδή θα την τοποθετήσουμε με το Delphi, τώρα που σχεδιάζουμε την εφαρμογή. Προκειμένου να δώσουμε στη θέση αυτή μία εξαρχής τυχαία ρύθμιση, ας πληκτρολογήσουμε μερικές εντολές, αφού πρώτα μεταφερθούμε στον επεξεργαστή κώδικα, ως εξής: Αν έχουμε ενεργό το παράθυρο που περιέχει τη φόρμα, αρκεί να πιέσουμε το πλήκτρο <F12>. Αν όμως ενεργό είναι το παράθυρο του Object Inspector, θα πρέπει να πιέσουμε το πλήκτρο αυτό άλλη μία φορά, ώστε να ενεργοποιηθεί το παράθυρο της φόρμας. Οπως και αν τοποθετηθούμε στον επεξεργαστή, τροποποιούμε τον κώδικα όπως ακολουθεί:

```
const
  CountForms: integer= 0;
type
  TfrMain = class(TForm)
  ...
```

Στην καθολική μεταβλητή CountForms, με αρχική τιμή μηδενική, θα τηρούμε το μετρητή των Forms που θα δημιουργηθούν.



Η ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΦΟΡΜΑΣ

Τροποποιούμε τώρα το χειριστή OnCreate της φόρμας ως εξής:

```
procedure TfrMain.FormCreate(Sender:
  TObject);
begin
 if( 0= CountForms) then
  Randomize;
 inc( CountForms);
 Left:= Random( Screen.Width - Width);
 Top:= Random( Screen.Height - Height);
 Caption:= 'Παράθυρο_'+ IntToStr(
  CountForms)
end;
```

καθώς και τον (αντίστροφο) χειριστή Ondestroy της φόρμας, όπως ακολουθεί:

```
procedure TfrMain.FormDestroy(Sender:
  TObject);
begin
 dec( CountForms);
end;
```

Οταν δημιουργηθεί για πρώτη φορά η φόρμα, καλείται ο χειριστής της "OnCreate". Μέσα του, δίνουμε με τη σειρά τις ακόλουθες οδηγίες: Αν ο μετρητής των Forms έχει την τιμή μηδέν (σίγουρα!), να κληθεί η διαδικασία "Randomize;". Με τον τρόπο αυτό ζητάμε να εκτελεστεί η επαναφορά της γεννήτριας τυχαίων τιμών της εφαρμογής στις αρχικές ρυθμίσεις της. Αμέσως μετά αυξάνεται κατά μία μονάδα ο μετρητής των Forms ["inc(CountForms);"]. Στη συνέχεια, με την εντολή "Left:= (Random(Screen.Width - Width)" υπολογίζουμε σε pixels τη διαφορά "πλάτος οθόνης μείον πλάτος φόρμας" και την τροφοδοτούμε ως παράμετρο στη συνάρτηση Random, που μας επιστρέφει ένα σχεδόν τυχαίο αριθμό, μικρότερο από την παράμετρο αλλά μεγαλύτερο ή ίσο με το μηδέν, μια τιμή που αποδίδουμε στη "Left". Εδώ πιθανώς να ακουστεί η απορία: Πού έχει δηλωθεί αυτή η μεταβλητή;

Οταν δεν έχει προϋπάρξει ορισμός της, ο μεταγλωττιστής ανιχνεύει αν αυτή έχει δηλωθεί στον ορισμό του τύπου της φόρμας (TfrMain), της οποίας η παρούσα μέθοδος (FormCreate) τώρα εκτελείται. Αν δεν βρεθεί, η μεταγλώττιση διακόπτεται αυτόματα και εμφανίζεται σχετικό μήνυμα συντακτικού σφάλματος. Εδώ όμως πρόκειται για την ιδιότητα "Left" της φόρμας, δηλαδή την απόσταση του αριστερού ορίου της από το αριστερό άκρο της οθόνης.

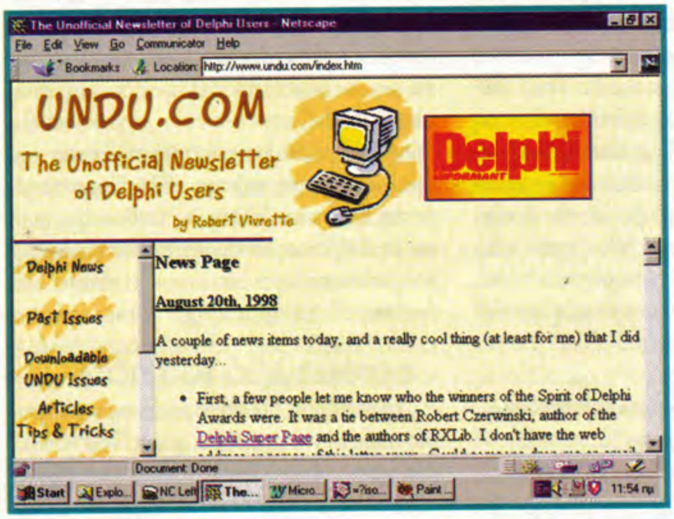
Με παρόμοιο τρόπο στην επόμενη γραμμή υπολογίζεται μία τιμή για το άνω άκρο της φόρμας ("Top:= ...;"). Στην τελευταία σειρά ρυθμίζεται η ιδιότητα Caption της φόρμας, ώστε να εμφανίζει το κείμενο "Παράθυρο_1".

Οταν η εφαρμογή τερματίζεται, μία από τις τελευταίες ενέργειες που εκτελεί είναι να κλείνει και να ελευθερώνει αυτόματα όλες τις φόρμες που έχουμε δημιουργήσει, αποδίδοντας πίσω στο λειτουργικό σύστημα τους πόρους που έχει δεσμεύσει για λογαριασμό τους. Τότε καλείται και ο χειριστής του συμβάντος OnDestroy. Στον κώδικα που πληκτρολογήσαμε πιο πάνω δηλώσαμε ότι θέλουμε να ελαττώνεται ο μετρητής των Forms κατά μία μονάδα.

Αν τώρα πατήσουμε το πλήκτρο <F9>, η εφαρμογή θα τρέξει σχεδόν όπως και πριν. Αν την κλείσουμε και επαναλάβουμε την ενέργεια, θα παρατηρήσουμε ότι το παράθυρό της εμφανίζεται κάθε φορά και σε άλλη θέση. Του έχουμε προσδώσει, λοιπόν, έναν χαρακτήρα τυχαίας θέσης εμφάνισης.



H home page του Delphi Magazine.



Αλλη μια σελίδα για το Delphi στο Internet.

Η ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

Προκειμένου να ρυθμίσουμε με τυχαίο τρόπο και τα χρώματα του ListBox, μεταφερόμαστε πάλι στον επεξεργαστή κώδικα και συμπληρώνουμε το χειριστή του OnCreate της φόρμας ως εξής:

```
procedure TfrMain.FormCreate(Sender:
  TObject);
begin
 ...
 inc( CountForms);
 ListBox1.Color:= RGB( Trunc( Random( 256)),
  140, 100);
 ListBox1.Font.Color:= RGB( 50, 60,( 100- (
  Random( 101))));
end;
```

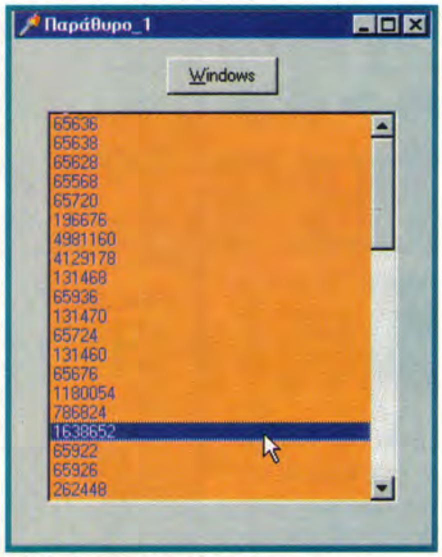
Εδώ ρυθμίζουμε την ιδιότητα Color του ListBox1 της φόρμας, ώστε να δεχθεί την τιμή (Longint) που επιστρέφει η συνάρτηση RGB. Αυτή δέχεται τρεις παραμέτρους, καθεμία μεγέθους ενός byte, που περιγράφουν την ένταση τριών χρωμάτων: κόκκινο, πράσινο, μπλε (με αυτή τη σειρά). Για να επιστραφεί το μαύρο χρώμα, την καλούμε έτσι: "RGB(0, 0, 0);", ενώ για το άσπρο έτσι: "RGB(255, 255, 255);". Με ενδιάμεσες τιμές θα επιστραφούν και ενδιάμεσες αποχρώσεις. Οι τιμές παραμέτρων που χρησιμοποιήθηκαν εδώ δίνουν μία σταθερή ένταση στα τελευταία δύο χρώματα, ενώ για το κόκκινο προτιμήθηκε μία ένταση τυχαία, από 0 έως 255.

Η επόμενη εντολή ρυθμίζει με παρόμοιο τρόπο το χρώμα γραφής του Font του ListBox. Οπως γίνεται αμέσως αντιληπτό, διατηρούμε σταθερή την ένταση των δύο πρώτων χρωμάτων, ενώ στο τρίτο (μπλε) αποδίδουμε μία τιμή μικρότερη ή το πολύ ίση με τον αριθμό 100. Βέβαια, οι σταθερές τιμές που αποδόθηκαν στα χρώματα είναι ενδεικτικές. Ο αναγνώστης μπορεί να πειραματιστεί ελεύθερα με τιμές της αρεσκείας του, αρκεί αυτές να μην υπερβαίνουν τα εγγενή όρια ενός byte: από 0 έως και 255. Πλέον είμαστε έτοιμοι να δοκιμάσουμε τι έχουμε πετύχει. Πατώντας το πλήκτρο <F9> η εφαρμογή τρέχει και... ιδού! Το παράθυρό της εμφανίζεται σε τυχαία θέση στην οθόνη, ενώ το χρώμα υποβάθρου του ListBox1 είναι διαφορετικό. Κάθε φορά που κλείνουμε και ξανατρέχουμε την εφαρμογή, αυτές οι δύο ιδιότητες δείχνουν διαφορετικές, με τυχαίο τρόπο.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΗΣ

Εχοντας στο νου ότι το χρώμα γραφής του ListBox1 έχει ρυθμιστεί, ας δοκιμάσουμε να εμφανίσουμε μέσα του κάποιες πληροφορίες: Επιλέγουμε το πλήκτρο (Button1) της φόρμας και κάνουμε διπλό κλικ επάνω του. Η ενέργεια αυτή έχει ως αποτέλεσμα να εμφανιστεί το παράθυρο επεξεργασίας κώδικα, με έτοιμο το χειριστή OnClick πλήκτρου, τον οποίο και συμπληρώνουμε ως ακολούθως:

```
procedure TfrMain.Button1Click(Sender:
  TObject);
begin
```



Κάθε αριθμός που εμφανίζεται περιγράφει μοναδικά ένα παράθυρο.

```
ListBox1.Clear;
if( not EnumWindows( Addr( Enum_All),
  LPARAM( self))) then
  ListBox1.Items.Add( 'Κανένα.');
end;
```

Πρώτη ενέργεια, όταν πατηθεί το πλήκτρο, είναι να διαγράψουμε τα περιεχόμενα του ListBox. Αμέσως μετά καλούμε τη συνάρτηση "EnumWindows", η οποία και θα επιστρέψει μία λογική τιμή που δηλώνει επιτυχία ("true") ή μη ("false"). Στην τελευταία περίπτωση προσθέτουμε στο ListBox μία σειρά με το κείμενο "Κανένα.". Η συνάρτηση αυτή δέχεται δύο παραμέτρους. Η πρώτη είναι ένας δείκτης, η διεύθυνση ("Addr(...)") μιας άλλης αυτόνομης συνάρτησης ειδικής μορφής, ενώ η δεύτερη ένας ακέραιος. Η EnumWindows αναλαμβάνει να ανιχνεύσει ένα-ένα με τη σειρά όλα τα "κύρια" παράθυρα της οθόνης (ορατά ή κρυμμένα) και, για καθένα που θα βρει, υπόσχεται ότι θα καλέσει την ειδική συνάρτηση που ορίζουμε (Enum_All), με κατάλληλες παραμέτρους: τον ακέραιο αριθμό που περιγράφει μοναδικά κάθε παράθυρο που θα βρεθεί και τον σταθερό ακέραιο που ζητάμε εδώ ("LPARAM(...)"). Προτού περιγραφούν οι λεπτομέρειες, ας πληκτρολογήσουμε και τον κώδικα που λείπει:

```
function Enum_All( ParentHwnd: HWND; lPar:
  LPARAM): BOOL; stdcall; far;
begin
  TfrMain( lPar).ListBox1.Items.Add( IntToStr(
    ParentHwnd));
  Result:= true;
end;
```

Αυτή η συνάρτηση έχει τη μορφή "επανάκλησης" (Callback). Μπορεί να καλείται από ανεξάρτητες εφαρμογές, γι' αυτό και πρέπει να έχει δηλωθεί ως μακρινή ("far;"). Η μεθοδολογία κλήσης, δήλωσης της σειράς των παραμέτρων και επιστροφής του αποτελέσματος πρέπει να ακολουθεί το καθορισμένο από το λειτουργικό σύστημα πρότυπο "stdcall;". Ο τύπος της επιστρεφόμενης τιμής (BOOL) ισοδυναμεί με τον τύπο που το Delphi περιγράφει ως LongBool, ήτοι με έναν ακέραιο (integer) του οποίου η μηδενική τιμή έχει το νόημα του "false" ενώ όλες οι άλλες του "true". Η πρώτη παράμετρος είναι ο ακέραιος (integer) που μονοσήμαντα περιγράφει ένα παράθυρο της οθόνης (είτε ορατό είτε κρυμμένο), ενώ η δεύτερη ένας άλλος ακέραιος (integer) και, πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος που δηλώθηκε ως δεύτερη παράμετρος της EnumWindows.

Μέσα της, με την πρώτη εντολή (εντάξει, σίγουρα μοιάζει πολύπλοκη, ας τη μελετήσουμε όμως από το τέλος προς την αρχή της μετατρέπουμε τον ακέραιο που περιγράφει η πρώτη παράμετρος σε κείμενο [IntToStr(...)]. Το κείμενο αυτό προσθέτουμε σε μία δική του σειρά [Items.Add(...)] εντός του ListBox1, το οποίο περιέχεται στη φόρμα που περιγράφει η δεύτερη παράμετρος "lPar".

Τέλος, δηλώνουμε ότι η συνάρτηση θα επιστρέψει την τιμή "true", ώστε να ειδοποιηθεί η EnumWindows πως μπορεί να συνεχίσει με το επόμενο παράθυρο. Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε για τη δεύτερη παράμετρο της EnumWindows είναι να πάρουμε τη "self" και να τη μετατρέψουμε σε τύπο "LPARAM" (longint), αφού έχουν ίσο μέγεθος. Η "self" είναι μία αναφορά στην ίδια τη φόρμα, όχι στον τύπο TfrMain.

Ας δοκιμάσουμε τώρα να τρέξουμε την εφαρμογή, με το πλήκτρο <F9>. Παρατηρούμε ότι, πέραν των άλλων, το ListBox έχει γεμίσει με ακέραιους αριθμούς. Καθένας από αυτούς αντιστοιχεί μοναδικά σε ένα από τα "κύρια" παράθυρα της οθόνης.

ΦΟΡΜΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΙΠΟΤΑ

Στη συνέχεια θα επιχειρήσουμε να παραγάγουμε μία νέα φόρμα, χωρίς νέα "units" (θα χρησιμοποιήσουμε τον ήδη ορισμένο τύπο "TfrMain").

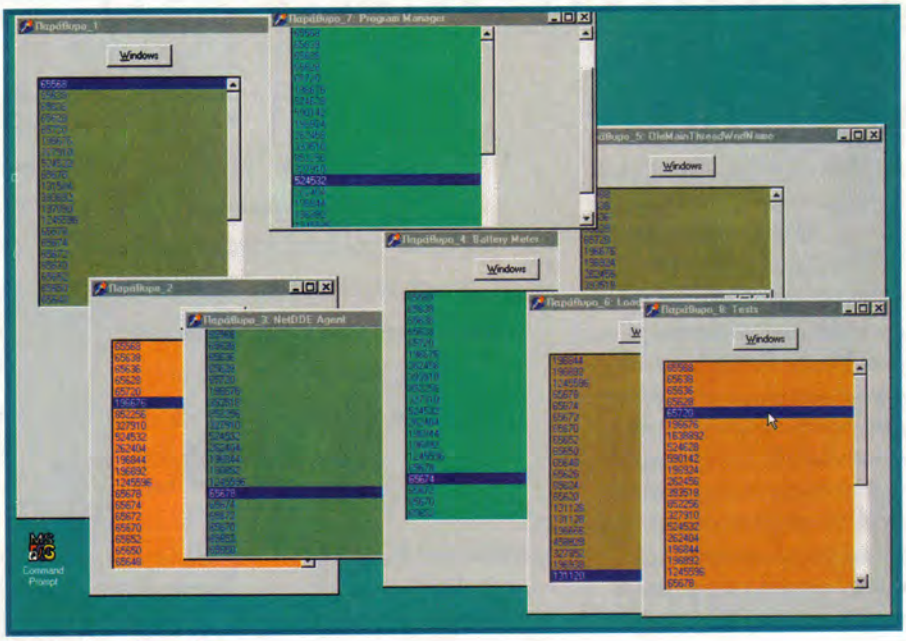
Επιλέγουμε το ListBox και τροποποιούμε

το χειριστή του OnDblClick ως εξής:

```
procedure
TfrMain. ListBox1DblClick(Sender: TObject);
var
 s: string;
 n: integer;
 fr: TfrMain;
 ThisHwnd: HWND;
begin
 try
  ThisHwnd:= StrToInt( ListBox1.Items[
  ListBox1.ItemIndex]);
 except
  Beep;
  exit;
 end;

 Application.CreateForm( TfrMain, fr);
 try
  n:= GetWindowTextLength( ThisHwnd);
  if( 0= n) then
   s:= ''
  else begin
   SetLength( s, n);
   GetWindowText( ThisHwnd, pchar( s),
   succ( n));
   s:= ': '+ s;
  end;
  fr.ListBox1.Clear;
  fr.Caption:= fr.Caption+ s;
  fr.ShowModal;
 finally
  fr.Free;
 end;
end;
```

Μέσα στο χειριστή του διπλού κλικ ορίσαμε τέσσερις μεταβλητές: μία για κείμενο (s), μία ακέραια (n), μία του τύπου TfrMain (fr) και μία του τύπου HWND (ακέραια: ThisHwnd). Αμέσως μετά, με προστασία της μορφής "try/except/end;", δοκιμάζουμε να μετατρέψουμε την επιλεγμένη σειρά του ListBox1 σε ακέραιο. Αν η μετατροπή επιτύχει, ο αριθμός αποθηκεύεται στη μεταβλητή ThisHwnd. Αλλιώς, παράγεται ένας ήχος ("Beep;") και οι περαιτέρω ενέργειες του χειριστή διακόπτονται. Στη συνέχεια, η εντολή "Application.CreateForm(TfrMain, fr);" δημιουργεί μία νέα φόρμα του τύπου TfrMain, με κλήση της κατάλληλης μεθόδου (CreateForm) του αντικειμένου "Application", και αποθηκεύει την αναφορά στη φόρμα αυτή, στη μεταβλητή fr. Μέχρι στιγμής δεν είναι γνωστό αν η μέθοδος έχει επιτύχει. Ισως έχει εξαντληθεί η ελεύθερη μνήμη του συστήματος, οπότε και η τιμή της fd θα είναι μηδενική ("nil"). Προτού αναφερθούμε στη μεταβλητή αυτή, περιβάλλουμε τις επόμενες εντολές με κώδικα της μορφής "try/finally". Στο τμήμα "finally/end;" καταστρέφουμε τη φόρμα fd, ελευθερώνοντας ταυτόχρονα τους πόρους που αυτή έχει δεσμεύσει ("fr.Free;") - η μέθοδος που θα κληθεί τελικά αυτόματα, εφόσον η fd δεν είναι μηδενική, είναι η "fd.Destroy;".



Κλικ - κλικ, κλικ - κλικ...

Κατόπιν καλούμε τη συνάρτηση "GetWindowTextLength" με παράμετρο τον αριθμό του παραθύρου (ThisHwnd). Αυτή θα επιστρέψει ως ακέραιο το πλήθος χαρακτήρων του κειμένου (Caption) του υπόψη παραθύρου, ακέραιο που αποθηκεύουμε στη μεταβλητή "n". Μετά ελέγχουμε αν ο ακέραιος αυτός είναι μηδέν. Σε καταφατική περίπτωση, ορίζουμε ότι η μεταβλητή "s" θα περιέχει το κενό κείμενο (τίποτα). Αλλιώς κάνουμε τις εξής τρεις ενέργειες: Ρυθμίζουμε ["SetLength(...);"] το μήκος του "s", ώστε να χωρά "n" το πλήθος χαρακτήρες. Κατόπιν, καλούμε την "GetWindowText(...)", η οποία θα αποθηκεύσει στη διεύθυνση -όπου αρχίζει η "s"- το κείμενο (Caption) του υπόψη παραθύρου. Τέλος, προσθέτουμε στην αρχή του κειμένου δύο διαχωριστικούς χαρακτήρες.

Ακολούθως διαγράφουμε τα περιεχόμενα του ListBox της φόρμας "fr", προσθέτουμε στο τέλος του τίτλου της φόρμας ("Παράθυρο_xx") και το κείμενο που περιέχει η μεταβλητή "s" και, τελικά, εμφανίζουμε τη φόρμα αυτή περιμένοντας τις ενέργειες του χρήστη. Ποιες είναι οι ενέργειες αυτές; Μετατόπιση, αλλαγή μεγέθους, πίεση του πλήκτρου (και ίσως διπλό κλικ σε κάποια σειρά του ListBox - ενέργεια που θα προκαλέσει την εμφάνιση μιας νέας φόρμας κ.ο.κ.) ή κλείσιμο του παραθύρου. Τώρα μπορούμε να δοκιμάσουμε με το πλήκτρο <F9> τι έχουμε πετύχει. Κάνουμε πρώτα κλικ στο πλήκτρο και μετά διπλό κλικ σε κάποια σειρά του ListBox.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Στην εφαρμογή που μόλις δημιουργήθηκε έχει γίνει ηθελημένη κατάχρηση της τεχνικής μετατροπής τύπου ["LPARAM(self)", "TfrMain(lPar)" κ.ά.]. Βασιζόμαστε στη διαπίστωση ότι το Delphi και τα Windows στην τρέχουσα έκδοσή τους χρησιμοποιούν 4 bytes για την αποθήκευση των τύπων αυτών, μια υπόθεση που πολύ πιθανόν στο μέλλον να ανατραπεί. Με μικρές τροποποιήσεις στον κώδικα είναι σχεδόν βέβαιο ότι η εφαρμογή μπορεί να αποδειχθεί αρκετά συμβατή με τις επερχόμενες εκδόσεις.

Για εμβάθυνση επί του θέματος, όλη η απαραίτητη βοήθεια μπορεί να ανευρεθεί μέσα από τη μελέτη των βιβλιοθηκών του Delphi 3. Ο πηγαίος κώδικας περιέχεται στις εκδόσεις "Professional" και "Client/Server".

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

PC GAMES ΚΑΙ... ΑΛΛΑ

Αγαπητό "PC Master",
Σου γράφω για δεύτερη φορά και θέλω να πιστεύω πως το γράμμα μου θα διαβαστεί και ίσως δημοσιευτεί. Συγχαρητήρια για το "PC Games". Η προσπάθεια να βγουν αυτές οι 276 σελίδες είναι άξια συγχαρητηρίων. Μπράβο σε όλους σας. Η καθοδήγησή σας σε αυτά τα 25 games ήταν αναλυτικότατη και σίγουρα πολύτιμη. Ομως, υπάρχουν σημεία που χρειαζόταν να προσεχτούν λίγο ακόμα. Εμειναν έξω μερικά δημοφιλή games όπως το Fallout (το οποίο μάλιστα αναγραφόταν στη διαφήμιση του "PC Games"), το Forsaken, το Heroes of Might and Magic 2, το Ubik, το Seven Kingdoms, το Riana Rouge, το Lords of Magic, το Total Annihilation και το G-Police. Αν υπήρχε έλλειψη χώρου, μπορούσατε να δημοσιεύσετε τουλάχιστον μερικά hints and tips, τα οποία σημειωτέον ήταν πολύ λίγα. Το ιδανικότερο θα ήταν να είχατε συγκεντρώσει όλα τα hints and tips που υπάρχουν διάσπαρτα στα τεύχη του περιοδικού, κάνοντας έτσι τη ζωή μας λίγο πιο εύκολη. Επίσης στο "PC Games" υπάρχουν αρκετές επαναλήψεις λύσεων και οδηγών στρατηγικής (Ultima on Line, Quake 2 Maps, Starcraft, Dark Omen). Αισθητή έγινε ακόμα η απουσία CD, το οποίο θα μπορούσε άριστα να περιέχει demos και patches των games που συμπεριλαμβάνονται στο "PC Games". Αυτές όμως οι πολύ μικρές παραλείψεις δεν μπορούν να αμαυρώσουν τη σχεδόν άρτια προσπάθεια που ονομάζεται "PC Games" και μακάρι να επαναληφθεί έως τα Χριστούγεννα.

Τώρα όσον αφορά στο "PC Master" θα μου επιτρέψετε να εκφράσω την ικανοποίησή μου για τη δομή και την οργάνωσή του καθώς και μερικές προτάσεις για περαιτέρω βελτίωση (ακόμα και ο βασιλιάς της Πληροφορικής μπορεί να γίνει αρτιότερος). Ισως θα μπορούσατε να χωρίσετε το "Games Club" σε μικρότερες υποενότητες, όπως strategy, adventure, simulation, action, RPG και ό,τι άλλο επιθυμείτε. Η καθεμία από αυτές μπορεί κάλλιστα να περιέχει reviews, previews, hits and tips, strategy guides, maps κ.λπ. Το ίδιο θα μπορούσε να γίνει και στο CD με καθεμία κατηγορία να περιέχει τα δικά της demos, solutions (που δεν χωράνε στο περιοδικό) και patches. Αν διστάζετε για το αν θα πρέπει να γίνουν μερικές αλλαγές, βάλτε ένα ερωτηματολόγιο στο περιοδικό, και πράττετε ανάλογα με αυτό.

Φίλε μας,
Χαιρόμαστε που σου άρεσε το "PC Games", μια και ολόκληρη η συντακτική ομάδα του περιοδικού κυριολεκτικά θυσίασε για περισσότερους από δύο μήνες το μεγαλύτερο μέρος του ελάχιστου ελεύθερου χρόνου που έτσι κι αλλιώς της απομένει. (Οπως ήδη μας ανακοίνωσε ο αγαπητός μας εκδότης, του χρόνου δεν θα πάρουμε καθόλου θερινή άδεια, αλλά θα κατασκευαστεί μια ειδική μπανιέρα με θαλασσινό νερό, όπου θα μπορούμε άνετα να κάνουμε και βουτιές - με το γνωστό τρόπο: Ο εκδότης θα μας κρατά το κεφάλι μέσα στο νερό για χρόνο ίσο με την καθυστέρηση του τεύχους).

Το Fallout όντως δεν χώρεσε στο "PC Games", ωστόσο -όπως θα διαπίστωσες- αναπληρώσαμε αμέσως την έλλειψη, συμπεριλαμβάνοντας τη λύση του στα τεύχη του "PC Master". Οσο για τα παιχνίδια που υπήρχαν σε προηγούμενα τεύχη του περιοδικού, αυτά που συμπεριλήφθηκαν στο "PC Games" ήταν ελάχιστα (μόνο όσα κρίναμε πως δεν ήταν δυνατόν να λείπουν από μια τέτοια έκδοση). Φυσικά, όπως καταλαβαίνεις, δεν ήταν εφικτό να χωρέσουν στο "PC Games" τα πάντα, αφού έτσι θα επρόκειτο για περιοδικό-τέρας με τιμή "απαγορευτική". Το ίδιο ισχύει και για το CD-ROM. Οι υπόλοιπες προτάσεις ελήφθησαν υπόψη και αρκετές από αυτές θα υλοποιηθούν προσεχώς.

ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΤΕ ΣΤΟΥΣ EMULATORS

Αγαπητό "PC Master",
Σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 43. Σε συγχαίρω για την πολύ καλή ύλη σου και πιστεύω ότι, όσον αφορά κυρίως σε αυτό το θέμα, έχεις σκίσει οποιοδήποτε άλλο ελληνικό περιοδικό κυκλοφορεί στην αγορά.

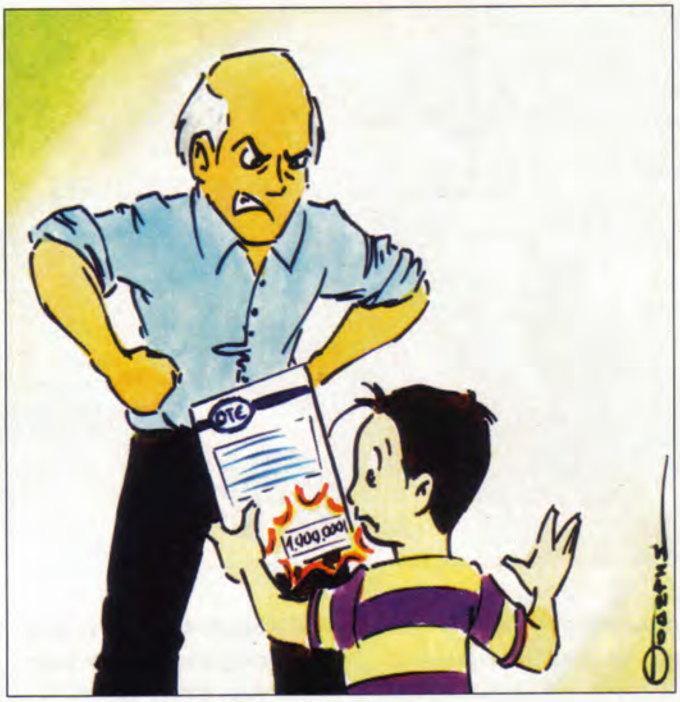
Βλέπω ότι τελευταία, εκτός από τη στήλη "Μεταξύ μας", ορισμένα γράμματα που θέτουν προβληματισμούς γύρω από την Πληροφορική έρχονται και στη στήλη "PC Expert" αλλά κυρίως σε αυτήν της "Αλληλογραφίας". Ετσι είπα να στείλω και εγώ ακόμη ένα.

Διάβασα το γράμμα του Wintermute με ευχαρίστηση. Δεν λέω, το Internet είναι φοβερό εργαλείο και πώρωση, αλλά ο ΟΤΕ μας τα χάλασε πάλι. Είχε συνδεθεί ο πατέρας μου στο Internet μέσω πανεπιστημίου, οπότε δεν πληρώναμε συνδρομή, απλώς μόνο το δεκάρικο για κάθε τηλεφώνημα. Και μας έρχεται ένας λογαριασμός που μας ενημέρωνε ότι έγιναν

ψηφιακές οι γραμμές! Κομμένο το Internet!

Εχω και μια απορία: Είναι σωστό να αναβαθμίζουν τις γραμμές χωρίς να σε ρωτήσουν αν θέλεις - ειδικά εάν πρόκειται να πληρώνεις περισσότερα; Εχει καλύτερη σύνδεση, λένε. Το έχω παρατηρήσει σε άλλο υπολογιστή, στον δικό μου όμως δεν φαίνεται να βελτιώθηκε η ταχύτητα. Ποιος θα προτιμούσε όμως για λίγη παραπάνω ταχύτητα να πληρώνει τόσο πολλά λεφτά; Γι' αυτό φωνάζει ο Wintermute και όχι για το ίδιο το Internet, που είναι τέλειο εργαλείο και δεν θα το άφηνα αν δεν είχα τις φωνές του πατέρα μου (κατά βάθος έχει δίκιο), ακόμα και αν πλήρωνα εκατομμύρια (90.000 την τελευταία φορά που έκανα τις βολτούλες μου, αν και σπάνια συνδεόμουν!).

Με χαροποίησε ιδιαίτερα το γράμμα του αναγνώστη από τη Θεσσαλονίκη σχετικά με τις απαιτήσεις. Ολοι ξέρουμε πόσο πολύ το έχουν ξεφτιλίσει αυτό το θέμα οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών. Η ουσία είναι ότι τα παιχνίδια δεν απαιτούν αυτά που πρέπει, αλλά οι εταιρίες τα κάνουν να είναι τόσο αργά σε παλαιότερους υπολογιστές. Αφού ένας φίλος μου πιστεύει ότι η Intel τους πληρώνει όλους μα όλους, ακόμα και την MLS και τη Γεννάδειο, προκειμένου να θέσουν υψηλές απαιτήσεις, και ότι, αν αρνηθεί μια εταιρία να το κάνει αυτό, θα την καταστρέψει (computer conspiracy;).



Αυτού του φίλου μου, που είναι και πολύ ψαγμένος, έχουν δει φοβερά πράγματα τα μάτια του. Εχει "χακάρει" αρχεία σε κάνα δυο παιχνιδάκια, έχει αλλάξει καμιά δεκαριά παραμέτρους και τα έχει δει επιτέλους να πηγαίνουν πολύ πιο γρήγορα. Ενα παιχνίδι δεν έπαιζε στον υπολογιστή με Cyrix επεξεργαστή, ήθελε Intel δηλαδή. Μόλις έγραφε "install", δεν τον άφηνε να εγκαταστήσει το παιχνίδι, επειδή είχε Cyrix. Εκανε την εγκατάσταση σε έναν Intel και μετέφερε τα απεγκαταστημένα αρχεία έτσι όπως ήταν στον Cyrix. Το παιχνίδι έτρεξε στον Cyrix κανονικά, χωρίς προβλήματα, χωρίς τίποτα!!! Τι να πεις! Μάλλον θα αρχίσω να πιστεύω σε συνωμοσίες και άλλα τέτοια. Και όλα αυτά στοχεύουν στα λεφτουδάκια του άμοιρου χρήστη.

Προσοχή, όμως! Συνεχώς φωνάζουμε, αλλά δεν κάνουμε τίποτα. Θέλω να πω ότι, αντί να μένουμε εκεί που είμαστε, αναβαθμίζουμε και γκρινιάζουμε. Αντί να φωνάζουμε μόνο, ας μην παρασυρθούμε στο παιχνίδι τους και ας κάνουμε δέκα χρόνια, για παράδειγμα, να αγοράσουμε καινούριο σύστημα. Ας μην πάρουμε κανένα από τα νέα παιχνίδια με τις τεράστιες απαιτήσεις. Να δείτε τότε πώς η συμπεριφορά μας θα τσούξει τις εταιρίες. Και κάτι άλλο:

Καλή η ιδέα του αναγνώστη για club με υπολογιστές XT κ.λπ., έτσι για να κάνουμε και αποτοξίνωση(!) από τις νέες τεχνολογίες των παιχνιδιών που μας οδηγούν στην αναβάθμιση. Γιατί, όμως, δεν οργανωνόμαστε να προγραμματίσουμε παιχνίδια όπου θα βελτιώσουμε τις ρουτίνες μας, έτσι ώστε να έχουν χαμηλές απαιτήσεις, με σκοπό να βοηθήσουμε τον άμοιρο PC-ά να ξεφύγει από αυτή την τεράστια συνωμοσία των εταιριών software και hardware; Θα ήταν πολύ καλό. (Θέλει όμως γερό προγραμματισμό, προσέξτε.) Και προσοχή, μην παρασύρεστε σε αναβαθμίσεις. Από τα παιχνίδια μας τραβάνε!

Θα έλεγα κι άλλα, αλλά δυστυχώς έχει γίνει πολύ μεγάλο αυτό το γράμμα.

Φιλικά,
Μιχάλης Κάργας

ΥΓ. 1: Πολύ καλή η στήλη "Do it yourself". Τέτοια θέλουν οι αληθινοί PC-άδες που ψαχουλεύουν συνεχώς το σύστημά τους.

ΥΓ. 2: Πού είναι εκείνα τα παιδιά του "Μεταξύ μας", ο Mr Spock, ο Dr Crazy και οι άλλοι; Μήπως απογοητεύτηκαν από τον κόσμο της Πληροφορικής και τα παράτησαν;

ΥΓ. 3: Emulators, βρε παιδιά! Τι θα γίνει; Βάλατε τον Spectrum και τελειώσατε;

ΥΓ. 4: Οι αναγνώστες του "PC Master" φαίνονται συνειδητοποιημένα άτομα και στις συζητήσεις για τις απαιτήσεις εκεί είναι που μπαίνουν όλοι. Αυτό είναι το κοινό σας. Μπράβο! Εσείς μας διδάξατε με στήλες όπως οι "Μεταξύ μας" και "PC Experience". Τα λόγια του master δεν πήγαν χαμένα.

Φίλε Μιχάλη,
Πάντοτε χαιρόμαστε όταν διαβάζουμε επιστολές από προβληματισμένους αναγνώστες όπως εσύ. Για το θέμα του ΟΤΕ έχεις 100% δίκιο: Η ψηφιακή χρέωση των μονά-

δων είναι κυριολεκτικά εχθρική προς τους χρήστες του Internet, μια και τους αντιμετωπίζει ως ίσους με κάθε... κουτσομπόλα που μιλά για κάνα δίωρο την ημέρα με τη φιλενάδα της. Δυστυχώς, όσο οι τηλεπικοινωνίες στη χώρα μας παραμένουν μονοπώλιο του... Οργανισμού Ταλαιπωρίας Ελλήνων, κάθε σκέψη για μείωση της οικονομικής αφαίμαξης που υφίσταται ο Internet user μάλλον θα πρέπει να θεωρείται σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Ειδικά όσο σκέφτομαι πως στις ΗΠΑ τα αστικά τηλεφωνήματα είναι εντελώς δωρεάν, με πιάνει τρέλα...

Σχετικά με τις απαιτήσεις των προγραμμάτων, κι εγώ πια τείνω να πιστέψω πως υπάρχει κάποιου είδους conspiracy - δεν εξηγείται διαφορετικά. Αμφιβάλλω, βέβαια, αν εμπλέκεται ακόμα και η Γεννάδειος ή η MLS, όμως σε ό,τι αφορά κυρίως τις αμερικανικές εταιρίες, όπου τα μεγέθη των κερδών είναι τεράστια (βλ. σχετικά το "Adventure Update" αυτού του μήνα για να πάρεις μια εικόνα), τίποτα δεν αποκλείεται...

Τέλος, σίγουρα δεν θα εγκαταλείψουμε τους emulators. Το δείχνουμε εξάλλου κάθε μήνα με την καθιερωμένη πλέον στήλη "Emulators' Corner", καθώς και με την πληθώρα emulated games και emulators που συμπεριλαμβάνουμε στο συνοδευτικό του περιοδικού CD.



Ο ΤΡΑΓΟΣ & ΤΑ ΚΕΡΑΤΑ

Αγαπητό "PC Master", Καταρχήν, θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για τον τρόπο που παρουσιάζεις τα διάφορα θέματα, άσχετα αν η πλειονότητά τους ασχολείται με τα παιχνίδια. Anyway, δεν είναι αυτός ο λόγος που σου γράφω, αλλά το ότι πολλοί αναγνώστες έχουν γράψει κατηγορώντας τον Bill Gates και τη Microsoft γενικότερα, καθώς και τις εταιρίες παιχνιδιών που άπλωσαν τα πλοκάμια τους και μας επέβαλαν να χορέψουμε στο ρυθμό τους. Ανήκω σε αυτούς που αρνούνται να χορέψουν, όμως κάποιος πρέπει να κάνει το συνήγορο του Διαβόλου. Διάβασα σε πολλά γράμματα πως ο Bill Gates έχει δημιουργήσει ένα μονοπώλιο στην αγορά, με αποτέλεσμα να αναγκαζόμαστε να αγοράζουμε τα προϊόντα του, χωρίς να έχουμε άλλη επιλογή. Επίσης, η ταχεία ανάπτυξη των απαιτήσεων των διάφορων προγραμμάτων και παιχνιδιών μάς επιβάλλει να κάνουμε δύο αναβαθμίσεις το χρόνο.

Εδώ λοιπόν θέτω το ερώτημα: Ποιος gamer δεν γοητεύεται με τα γραφικά υψηλής ανάλυσης, τους στερεοφωνικούς ήχους, τα full screen videos, και όλα αυτά με ταχύτητα κεραυνού, ή ποιος επαγγελματίας δεν θέλει να του παρέχονται προγράμματα που θα του κάνουν τη ζωή πιο ευχάριστη για εύκολο και γρήγορο χρήμα; Συνεπώς πώς κατηγορούμε τις εταιρίες από τη στιγμή που μας προσφέρουν αυτό που σε τελική ανάλυση ζητάμε; Εξάλλου, εάν για κάποιον είναι αρκετές οι ικανότητες κάποιου προγράμματος, τότε δεν είναι υποχρεωμένος να αγοράσει την καινούρια έκδοσή του μαζί με καινούριο PC, όσα standards και αν επιβάλλει ο Bill Gates και η παρέα του. Σε αντίθετη περίπτωση, αν δηλαδή η δουλειά του τον υποχρεώνει να αγοράσει τις τελευταίες εκδόσεις των προγραμμάτων και ενδεχομένως να προβεί σε αναβάθμιση, τότε να είναι σίγουρος πως δεν θα μπορούσε να εκμεταλλευτεί τις ικανότητες των εκδόσεων αυτών με την παλιά σύνδεσή του. Στο κάτω-κάτω, ο Bill Gates είναι επιχειρηματίας και ως τέτοιος προσπαθεί να μεγιστοποιήσει το κέρδος του, όπως όλοι μας. Γι' αυτό νομίζω πως δεν μπορεί να τον κατηγορήσει κανένας. Αντιθέτως, του βγάζω το καπέλο για το όνομα που έχει δημιουργήσει ως ένας από τους πιο πλούσιους του κόσμου. Ποιος άραγε από όλους εμάς δεν θα ήθελε να έχει -αν όχι όλη- ένα μικρό μέρος της περιουσίας του;

Στον τομέα των παιχνιδιών τα πράγματα είναι πιο ξεκάθαρα. Πάντα το ωραίο γοητεύει και δεν μπορώ να πιστέψω πως σε κάποιον δεν αρέσουν τα αποτελέσματα της τεχνολογίας στα παιχνίδια. Αν όμως η πλειονότητα των gamers αρέσκεται σε παιχνίδια της "χρυσής εποχής" (δηλαδή της εποχής του Indiana Jones and the Fate of Atlantis και του καταπληκτικού Dune 2), είτε γιατί το πορτοφόλι τους δεν αντέχει την καινούρια τεχνολογία είτε γιατί πράγματι τους αρέσουν, τότε η ευθύνη για το ότι δεν μπορούν πια να βρουν τέτοια παιχνίδια βαραίνει τους ίδιους. Και αυτό μια εταιρία παιχνιδιών που βλέπει πως οι πωλήσεις της είναι πολλαπλάσιες για παιχνίδια με φουτουριστικά εφέ από αυτές για τα λιτά παιχνίδια το εκμεταλλεύεται για να αυξήσει τα κέρδη της. Αν λοιπόν σταματήσουμε

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

να αγοράζουμε τα παιχνίδια της νέας γενιάς, τότε οι εταιρίες -και να είστε σίγουροι γι' αυτό- θα γυρίσουν στις παλιές καλές εποχές και όλοι θα είμαστε ευχαριστημένοι. Το τελευταίο παιχνίδι που αγόρασα ήταν το X-Com: The Apocalypse λέγοντας ΟΧΙ σε άλλα που απαιτούσαν ένα σύστημα αξίας 500.000 δρχ. και πάνω, και σας ομολογώ πως δεν το μετάνιωσα καθόλου. Καταλήγοντας, θα ήθελα να πω ότι κανείς δεν μας αναγκάζει να αγοράσουμε κάτι που δεν θέλουμε, η τελική επιλογή είναι δική μας όσες επιρροές και αν δεχτούμε. Και το κυριότερο: Ας ψάξουμε τα αίτια της κατάστασης που επικρατεί σήμερα στο χώρο της Πληροφορικής στον εαυτό μας και ας μην τα ρίχνουμε όλα στον αποδιοπομπαίο τράγο ονόματι Bill Gates και γενικότερα στις εταιρίες παιχνιδιών και προγραμμάτων.

Θα παρακαλούσα σε δημοσίευση για να ακουστεί και η αντίθετη άποψη στις άδικες, κατά τη γνώμη μου, κατηγορίες. Σε αντίθετη περίπτωση θα είστε απόλυτα δικαιολογημένοι λόγω της έκτασης του γράμματός μου.

Φιλικά,
Βασίλης Νικολόπουλος
Γλυφάδα, Αθήνα

▼ Φίλε Βασίλη,

Η ουσία είναι πως, δυστυχώς, ο "αποδιοπομπαίος τράγος", όπως τον ονομάζεις, έχει χώσει τα κέρατά του βαθιά μέσα στα πορτοφόλια μας, συμπαρασύροντας σε ένα τρελό κυνήγι χρυσού, που δεν έχει προηγούμενο ούτε στην Αγρια Δύση, τις περισσότερες από τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής τόσο software όσο και hardware.

Μη μένοντας -είναι αλήθεια- αμέτοχοι σε αυτό το παιχνίδι, οι χρυσοθήρες-gamers αναζητούν μανιωδώς την καλύτερη 3Dfx κάρτα, τον τελευταίο Pentium (πλησιάζει η ώρα του Αντίχριστου-Pentium στα 666MHz - users, επαγρυπνείτε!) και βέβαια, αμέσως μετά, το παιχνίδι που υποστηρίζει όλα αυτά - γιατί, τι διάολο, τζάμπα τα δώσαμε τόσα λεφτά; Ετσι, η Blizzard δεν βγάζει το Warcraft Adventures: Lord of the Clans, επειδή "δεν συμβαδίζει με τις απαιτήσεις της εποχής", η LucasArts κυκλοφορεί το καινούριο Indiana Jones σε μορφή Tomb Raider clone για να "μπει δυναμικά στο παιχνίδι του 3D" κι εσύ, μαζί με τους τελευταίους -ανάμεσα σε αυτούς κι εμείς- εναπομείναντες ρομαντικούς, αναπολείς τις παλιές καλές εποχές. Ποιος ξέρει; Μπορεί και να ξανάρθουν. Οχι όμως μόνο με όνειρα αλλά και με πράξεις.

DON'T FEAR THE RIPPER

Αγαπητό "PC Master", Δεν θα κουραστώ ποτέ να λέω και να ακούω συγχαρητήρια για το πε-

ριεχόμενο, τους συντάκτες και το ύφος σου, που σε καθιστούν το καλύτερο περιοδικό. Ας προχωρήσουμε όμως στο κυρίως θέμα της επιστολής.

Πώς θα μπορούσα -μια και ασχολούμαι τόσα χρόνια με τους υπολογιστές- να πνίξω τις απόψεις μου περί του γνωστού σίριαλ των Windows 98; Θα πρέπει πρώτα να πω ότι ΔΕΝ έχω W95. Μ' αρέσει που είχε γράψει ένας αναγνώστης: "Είμαι φανατικός DOS-άς, αλλά έβαλα τα 95". Κάτσε, μπάρμπα, κι εμείς που δεν τα βάλαμε ποτέ (κι ούτε πρόκειται), τι είμαστε; Hooligans; Τέλος πάντων... Και μη νομίζετε ότι έχω κάνα 286 και το παίζω πιστός, επειδή δεν μου τρέχουν. Οχι, φίλοι μου. Διαθέτω έναν Pentium 100MHz με 24MB RAM (soon to become 48MB) και νομίζω ότι, αν δεν είχα "θέληση", θα τα 'χα βάλει.

Συχνά λοιπόν διαβάζω από αναγνώστες του "PC Master" το εξής: "Ελα μωρέ, καλά είναι τα WIN. Και άμα κολλήσει μια φορά, τι έγινε; Αμα θες, μην τα βάζεις". Ε, λοιπόν, όχι. Πέρα από το μαζοχισμό που διακατέχει αυτούς που σκέφτονται έτσι (γεια σου, Mr Spock, να πάμε για καφέ someday), πιστεύω ότι είναι -τουλάχιστον- άσχετοι. Μα γιατί ο νόμος διώκει το μονοπώλιο; Ολα τα παιχνίδια και οι εφαρμογές που βγαίνουν θέλουν WIN 95 (άσε τις απαιτήσεις - μην τρελαθούμε), γεγονός που δίνει αυτομάτως το δικαίωμα στον Bill να βγάλει ό,τι βλακεία φτιάξει και να μας τη μοσχοπουλήσει 25.000 δρχ. (min). Υστερα σου λέει ότι οι εξελίξεις και τα πράγματα τρέχουν. Μωρέ, απ' ότι φαίνεται, μάλλον "κολλάνε".

Α, και να μην ξεχάσω να πω στο Γιάννη τον Πατρίκο να μην ανησυχεί που τα W98 του κόλλησαν μόνο μία φορά. Beta είναι, αγόρι μου, τι περιμένεις; Κάτσε να βγει η full version και θα σου κολλάει κάθε 17 λεπτά.

Το σίγουρο είναι ότι όλοι θα τρέξουν να τα αγοράσουν - πονάω και μ' αρέσει, όπως λέει και το τραγούδι. Και στο κάτω-κάτω, πολλοί θα αναγκαστούν να τα βάλουν - για τη δουλειά τους ίσως. Τι θα κάνουν αυτοί, κύριε "D.H.G. the Barbarian"; Ο ίδιος ο Barbarian, λοιπόν, λέει ότι είναι πιο "ωραία" τώρα με τα σχεδιάκια της οθόνης (αχού, καλέ) παρά με τις παραμέτρους του 8088. Επίσης, κατακρίνει τη μυστικοπάθεια που διακατείχε τους χρήστες τότε. Φίλε, είσαι μίλια έξω. Πρώτον, για να φθάσει η ανθρωπότητα να έχει φως με λάμπες φθορισμού, πρώτα είχε κεράκια. Μάλιστα, σε όλους άρεσε

το κερί όταν ανακαλύφθηκε, το ίδιο και το ηλεκτρικό ρεύμα. Ομως, για θυμήσου, τότε που είχε γίνει η διακοπή ρεύματος (τον Μάρτιο), πόσο νιώσαμε όλοι μια παρέα γύρω από το φως των κεριών. Ετσι, λοιπόν, κι ο 8088 είναι ένα "κερί" στην άχαρη ζωή μας. Οσο για τη μυστικοπάθεια που λες, εγώ, που εκείνη την εποχή άρχισα τη μύησή μου στο χώρο των PCs, δεν βρήκα κανέναν να μου αρνηθεί τη βοήθειά του. Αντίθετα, και μάλιστα με όλα τα slashes και τους αστερίσκους, ήρθα πιο κοντά στους υπολογιστές. Οχι σαν την ξανθιά την -ας την πούμε- γραμματέα που, μασώντας τσίχλα, κάνει click στον κάδο ανακύκλωσης και βλέπει τα χαρτάκια να πετιούνται (όταν κάνει erase). Ακου πράγματα, να βλέπεις (και καλά) files να τσαλακώνονται και να πετιούνται. Νέα παιδιά που αρχίζουν να ασχολούνται με τα PCs αυτά βλέπουν και τα παρεξηγούν. Πάει η μαγκιά, έγινε "σχεδιάκι".

Ετσι λοιπόν, Bill-άκο, δεν θα σου κάνω τη χάρη. Ισως να είμαι ο μόνος, όμως δεν θα υποκύψω. Ολα τα τηλεφωνήματα από τους φίλους μου που θέλουν βοήθεια για τα W95 με έχουν καταστήσει "άτρωτο" στις κομπίνες του marketing. Αν υπάρχει έστω και ένας εκεί έξω που δεν έχει W95 ή έστω δεν φταίει που τα έχει, ας φωνάξουμε μαζί.

Εγώ πάντως θα συνεχίσω να παίζω Ripper - το οποίο είναι δύσκολο και καλά κάνει. Αν κάποιος νομίζει ότι θα ήταν πιο εύκολο να πιάσει τον αληθινό Ripper, τότε τι να πω; Και θα συνεχίσω να παίζω το Grand Prix 2 της Microprose, το οποίο ξεχάσατε, φίλοι μου, από το "PC Master", καθώς δεν βάζετε στο CD σας patch για τα αμάξια του 1998, όπως είχατε κάνει για το '97. Και όποιος νομίζει ότι αυτό είναι ένα πολύ δύσκολο παιχνίδι, ας πάει να οδηγήσει αληθινή φόρμουλα να δει ποιο είναι πιο δύσκολο. Τι να του πω;

Αν και συμπαθώ αρκετά την Take 2, θα την κατακρίνω που δεν έβγαλε το Black Dahlia (αχ, τι παιχνίδι) έστω dual executable. Να παίξουμε κι εμείς... Αλλά τι να σου κάνουν και οι εταιρίες, αφού όλοι βάλανε Windows 95;

Εγώ πάντως διάλεξα να απέχω από όλα αυτά και -αδίκως, μα τι να κάνω;- θα υποστώ τις συνέπειες. Ελπίζω όχι σιωπηλά, καθώς όλο και κάποιος θα διαβάσει το γράμμα μου. Πράγματι όμως θα ήθελα πολύ αυτός που έριξε την τούρτα στον Gates να κράταγε περίστροφο. Ισως έτσι να μπορούσα να κοιμάμαι γαλήνια και να ονειρεύομαι ένα καλύτερο μέλλον για τα νέα παιδιά που αγοράζουν PC.

Ομως, the worse is yet to come, κι όποιος αντέξει μπράβο του! Παρακαλώ όσους έχουν Internet ή πρόκειται να βάλουν, να προτιμήσουν κάτι άλλο εκτός από τον Explorer 4. Εγώ πάντως θα βάλω Navigator. Κλείνοντας το -τρομακτικά ίσως- μεγάλο

γράμμα μου, να πω ότι έγραψα περίπου το 1/3 από όσα αξίζουν να ακούσουν πολλοί (εταιρίες, χρήστες κ.λπ.), αλλά τι να κάνουμε...

Με αμέριστη εκτίμηση,
Πέτρος "Nigel Mansell"

ΥΓ. 1: Δεν μπορώ να απαιτήσω δημοσίευση (αν και έχετε δημοσιεύσει πολλά μεγάλα γράμματα και πολύ καλά κάνετε), θέλω όμως να ελπίζω σε έστω μια απάντηση. Ετσι να μου πείτε αν συμφωνείτε μαζί μου ή όχι.

ΥΓ. 2: Μπράβο στους συντάκτες (Αντρέα Τσουρινάκη, Βαγγέλη Κράτσα, Jonny the Thief και Βασούλα, τώρα πια δύο εις σάρκα μία), καθώς και σε όλους όσοι δουλεύουν για να βγαίνει το "PC Master".

ΥΓ. 3: Πού πήγε το Street Test; Μην κάνετε καμιά βλακεία και το καταργήσετε.

ΥΓ. 4: Μην κάνετε επίσης άλλη βλακεία και split-άρετε το "PC Master", όπως παλιά για μια φάση.

ΥΓ. 5: Μην κάνετε επίσης άλλη βλακεία και βάλετε το CD σε πλαστική θήκη. Ελπίζω όχι.

ΥΓ. 6: Αντε, θα δούμε ποτέ αυτή την τηλεοπτική εκπομπή; Εβγαλε μαλλί η γλώσσα μας να το λέμε.

ΥΓ. 7: Bravo για το Grand Prix. Κάντε πάλι κάτι αντίστοιχο με τη φάση της ειδικής προβολής του Johny Mnemonic, έτσι για να get all together.

ΥΓ. 8: ΑΕΚΑΡΑ μέχρι θανάτου. Δεν πάμε πουθενά, τα μυαλά μας σταθερά, με την ΑΕΚ κολλημένα. Θα ήθελα να μείνει ο Ιωαννίδης στο μπάσκετ, αλλά άλλοι αποφασίζουν. Αφήστε τον Ντέμη έξω να παίξει μπάλα. Δεν είδατε τι έγινε με το Μαχλά;

▼ Φίλε Πέτρο, Μαζί σου κι εμείς στον νυν υπέρ πάντων αγώνα (έστω κι αν είναι χαμένος από χέρι). Δες και το "PC Expert" αυτού του μήνα. Μας τα χαλάει βέβαια λίγο ο Ανδριανέσης που εκθειάζει τον Explorer στο "Learn the Net", αλλά τι να γίνει; Υπάρχουν πάντα και οι... προδότες.

Δυστυχώς κι εγώ αναγκάστηκα να βάλω τα Windows 98 στον υπολογιστή μου, όταν είδα πως δεν μπορούσα να κάνω διαφορετικά (πρέπει να ξέρω αν τα demos του CD μας είναι συμβατά με τον Οξαποδώ), αλλά το FAT 32 ούτε που διανοήθηκα να το εγκαταστήσω. Οσο υπάρχει έστω κι ένα παιχνίδι για DOS στη συλλογή μου, ο "χοντρός" θα συνεχίσει να τρώει με δεκαέξι στομάχια τα μικρά αρχεία του δίσκου μου. Ας του κάτσουν στο λαιμό.

JAMMING!

Αγαπητοί συντάκτες και δημιουργοί του "PC Master", γεια!

Συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ύλη του περιοδικού αλλά και για την ποσότητά του (σλουρπ!). Ας αφήσουμε όμως τις σάλτσες και ας πάμε στο ψητό. Πρώτα απ' όλα, υπάρχει μία μικρή διαφωνία μεταξύ εμένα και ενός φίλου μου, ο οποίος υποστηρίζει πως οι κονσόλες έχουν καλύτερα γραφικά από ό,τι τα PCs. Εκτός αυ-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑ

τού λέει πως έχουν και καλύτερο ήχο και περισσότερα χρώματα. Αν είναι δυνατόν!

Η αποκορύφωση ήταν όταν του διάβασα το κείμενο για το JAM (τεύχος 97 σελ. 62), το οποίο έγραφε ότι οι κάτοχοι κονσολών θα μπορέσουν να απολαύσουν τα ανώτερα γραφικά των PCs, οπότε μου είπε: "Ε, τι περίμενες να λέει το 'PC Master', αφού για υπολογιστές είναι"!!! Πείτε μου ποιος έχει δίκιο;

Επίσης, θα ήθελα να προτείνω να γίνει μια στήλη, η οποία να εξηγεί στους αρχάριους, που πήραν πρόσφατα PC και δεν ξέρουν πολλά, διάφορες ορολογίες ή το τι κάνουν και σε τι χρησιμεύουν διάφορα πράγματα (όπως emulators, utilities, patches), που οι παλιοί τα παίζουν στα δαχτυλάκια τους, ενώ οι καινούριοι ούτε καν ξέρουν τι είναι (όπως εγώ).

Ελπίζω σε δημοσίευση του ταπεινού γράμματός μου, and keep up the good work.

Πάνος Τσολακίδης
Fan of "Jane's"
Salonika City

ΥΓ. 1: Βάλτε συν 3 ψήφους για την εκπομπή στην τηλεόραση.

ΥΓ. 2: Sorry για το ύφος του γράμματός μου αλλά και για το αν σας κούρασα.

Φίλε Πάνο, Φυσικά και δεν μας κούρασες, το αντίθετο μάλιστα. Πες στον φίλο σου που σε κοντράρισε για το JAM, πως το σχετικό άρθρο έγραψε ο Σπύρος Παράσχης, ο οποίος τυγχάνει να είναι βοηθός αρχισυντάκτη στο "Pixel N.G."! Ιδού, λοιπόν, πώς καταρρέει άνετα η οποιαδήποτε αμφισβήτηση της αντικειμενικότητας του εκλεκτού περιοδικού που κρατάς αυτή τη στιγμή στα χέρια σου...

Και μια ματιά στις απορίες σου: Τα patches είναι προγράμματα που κατασκευάζουν οι εταιρίες όταν, μετά την κυκλοφορία κάποιου παιχνιδιού ή εφαρμογής, διαπιστώσουν ότι χρειάζεται να γίνουν διορθώσεις ή προσθήκες. Συνήθως τρέχουμε το patch στο directory όπου έχουμε εγκαταστήσει την αντίστοιχη εφαρμογή ή παιχνίδι (αν δεν την/το έχουμε καν, το patch μας είναι αδιάφορο, καθώς δεν μπορεί να μας χρησιμεύσει σε κάτι) και αυτό στη συνέχεια αλλάζει όλα τα αρχεία στα οποία πρέπει να γίνει επέμβαση.

Καλό είναι βέβαια να διαβάζουμε πάντοτε το Readme αρχείο που συνοδεύει κάθε patch, ώστε να είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε ακριβώς τι λειτουργία επιτελεί καθώς και το εάν υπάρχουν ειδικές οδηγίες για την εγκατάστασή του.

Τα utilities είναι προγράμματα (συνήθως shareware) που σκοπό έχουν να κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη. Δεν έχεις παρά να διαβάζεις τις περιγραφές τους στο CD, προκειμένου να δεις τι ακριβώς κάνει το καθένα. Τέλος, οι emulators είναι προγράμματα που εξομοιώνουν στο PC μας άλλους τύπους υπολογιστών ή κονσολών. Χρησιμοποιώντας τους, μπορούμε π.χ. να παίξουμε ένα παιχνίδι που έχει γραφτεί για την Amiga, τον Atari, τον Spectrum, το Neo-Geo κ.ο.κ.



ΑΧ, ΑΥΤΗ Η ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ...

Αγαπητό "PC Master",
Καταρχήν, θα ήθελα να σας συγχαρώ για την πάρα πολύ καλή δουλειά που κάνετε. Σας διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος Δεκεμβρίου 1995. Επειτα από πολλές αναβαθμίσεις κατέχω έναν Pentium 200 MMX 32MB RAM, έναν υπολογιστή που μπορεί να μην είναι η τελευταία λέξη της τεχνολογίας, με εξυπηρετεί ωστόσο το γεγονός ότι μπορώ να παίζω σε αυτόν τα αγαπημένα μου adventure και strategy games.

Θα ήθελα να μάθω γιατί τα X-Files: The Game και Broken Sword 2 έλαβαν τόσο χαμηλή βαθμολογία. Προσωπικά, είμαι φανατικός της σειράς "The X-Files" και του Broken Sword και πιστεύω πως τα videos του X-Files είναι τα τελευταία που έχουν παρουσιαστεί σε παιχνίδι adventure όπως και τα handmade γραφικά του Broken Sword. Γνωρίζω πως ο χειρισμός και η δράση των δύο παιχνιδιών δεν είναι ό,τι καλύτερο, αλλά νομίζω πως ειδικά το X-Files άξιζε μια υψηλότερη βαθμολογία λόγω του ευφυέστατου σεναρίου, των καταπληκτικών γραφικών και του τελειότερου ήχου που συνοδεύεται από μια πάρα πολύ καλή ηθοποιία. Εμπιστεύομαι τα άρθρα του κ. Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη και αγοράζω όποιο adventure παίρνει βαθμολογία 90 και άνω, όμως στην περίπτωση του X-Files: The Game βιάστηκα λίγο, όντας φανατικός της τηλεοπτικής σειράς, και δεν περίμενα μια τόσο χαμηλή βαθμολογία. Κατά τη γνώμη μου το παιχνίδι αυτό είναι καλύτερο από τα Overseer και Egypt. Τέλος, θα ήθελα να μάθω αν και πότε θα κυκλοφορήσει το νέο adventure της Access με τον Tex Murphy.

Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματός μου και ελπίζω σε δημοσίευση.

Με σεβασμό σε όλους τους συντάκτες και το περιοδικό,

Βογιατζής Χρυσάφης

ΥΓ.: Ελπίζω να υπάρχει κανένας Παναθηναϊκός στην ομάδα της Σύνταξης...

Φίλε Χρυσάφη,
Η βαθμολογία είναι φυσικά κάτι το υποκειμενικό για κάθε συντάκτη. Μην κολλάτε σε αυτή, τη στιγμή που τα reviews του "PC Master" είναι τόσο αναλυτικά και μέσα σε αυτά μπορείτε να διαβάσετε ό,τι σας ενδιαφέρει για τα αγαπημένα σας -ή όχι και... τόσο- παιχνίδια. Κρίμα δεν είναι;

Καινούριο Tex Murphy μην περιμένεις σύντομα. Μάλλον θα αργήσει. Τέλος, γιατί αυτή η προσβολή προς την ομάδα της Σύνταξης; Είναι δυνατόν να υπάρχει έστω κι ένα μέλος της μεγάλης αγαπημένης (εκδότα μου, μην κοπανάς τον Μπέλλο στο κεφάλι με το πόδι που έκοψες από τον Παράσχη. Ασ' τον να παραδώσει πρώτα τα άρθρα του και μετά κάνε τον ό,τι θέλεις...) οικογένειας του "PC Master" που να υποστηρίζει μια ομάδα η οποία δεν μπορεί να κερδίσει δίκαια ούτε τον Πανηλειακό; PC

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 100%

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pacman στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 80%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

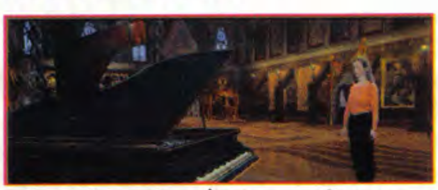
GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

PHANTASMAGORIA



Ενα από τα πρώτα adventures της Sierra με ψηφιοποιημένα videos, μεγάλο cast ηθοποιών και κινηματογραφικές λήψεις. Περιλάμβανε τον αριθμό-ρεκόρ για την εποχή των 7 CD-ROMs, γεμάτων γραφικά υψηλής ποιότητας. Κατά τα άλλα, ήταν ακόμη ένα adventure που πιστοποιούσε τα υψηλά standards της Sierra.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

THE DIG



Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

GABRIEL KNIGHT II

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα adventures που δημιουργήθηκαν ποτέ ήταν μία ευχάριστη εξαίρεση στον κανόνα που θέλει τα sequels να υστερούν σε πρωτοτυπία. Ο Gabriel Knight θα βρεθεί απρόσμενα από τη θερμή Νέα Ορλεάνη στην παγωμένη Ευρώπη, για να εξιχνιάσει, όπως αυτός ξέρει, ένα ακόμα μυστήριο. Η βαθμολογία του τα λέει όλα.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 99%

SHERLOCK HOLMES - ROSE TATTOO



Ο πασίγνωστος ντετέκτιβ δεν εγκαταλείπει εύκολα τα computer games και καλά κάνει, γιατί δημιουργεί το υπόβαθρο για την κατασκευή πολύ καλών adventures. Στο Case of the Rose Tattoo θα πρέπει να φθάσει στη λύση μίας υπόθεσης κατασκοπίας μέσα από συνεχείς, ως είθισται, ανατροπές. Τα καταπληκτικά γραφικά και οι πολλές ώρες κορυφαίας αστυνομικής δράσης συνέθεσαν ένα ακόμα hit για το δίδυμο Holmes - Watson.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

LARRY 7 - LOVE FOR SAIL



Το απόλυτο sex symbol στην ιστορία των computer games δεν είναι η Lara Croft παρά τις εντυπωσιακές καμπύλες της (στο κάτω- κάτω, δεν είναι παρά πολύγωνα). Τον τίτλο της πιο

Το πάνθεον... των games

cult ψηφιακής φιγούρας κατέχει εδώ και πολλά χρόνια ο Larry. Στην έβδομη περιπέτειά του αποφάσισε να πάει κρουαζιέρα για να μπλεχτεί σε νέους πονηρούς μπελάδες. Τα βελτιωμένα γραφικά αναδείκνυαν με τον καλύτερο τρόπο τα αποκαλυπτικά Easter Eggs.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών,



τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

BETRAYAL IN ANTARA

Ενα RPG που κυκλοφόρησε από τη Sierra ως ανεπίσημη συνέχεια του Betrayal at Krondor (τα δικαιώματα είχαν στο μεταξύ παραχωρηθεί στη 7th Level) και αποτέλεσε μεγάλη έκπληξη για το είδος. Πέρα από τα καταπληκτικά γραφικά και το τρισδιάστατο σύστημα μάχης, το Betrayal in Antara διέθετε και ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον σενάριο.
Παρουσίαση: Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 92%



S E R I A L K I L L E R S

Σειρές που άφησαν εποχή

WING COMMANDER

Η Origin, μετά τα Ultima, δημιούργησε ακόμη ένα φανταστικό σύμπαν, αυτό των Wing Commander. Συνδυάζοντας την καταιγιστική, τρισδιάστατη δράση με μία interactive ιστορία που εξελίσσεται διαρκώς, η σειρά των Wing Commander απέκτησε φανατικούς οπαδούς στην κοινότητα των gamers. Πρόκειται κατά βάση για το βίαιο αγώνα μεταξύ της ανθρωπότητας και των εξωγήινων Kilrathi, αν και στα τελευταία games η ιστορία περιπλέκεται ανοίγοντας νέες πτυχές στον κόσμο του Wing Commander.

Wing Commander I

Στο πρώτο Wing Commander, ο υποψήφιος νικητής έπρεπε να περάσει από σαράντα δύ-



σκολες αποστολές με κέντρο το μεταγωγικό αστρόπλοιο Tiger's Claw, στον τομέα Vega. Αναλαμβάνοντας το ρόλο ενός νεαρού πιλότου, ο παίκτης είχε τις πρώτες πολεμικές επαφές με τη φυλή των Kilrathi. Για το παιχνίδι κυκλοφόρησαν δύο add-on ανεβάζοντας τις αποστολές σε συνολικά εβδόμηντα δύο.

Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi

Στο ίδιο μήκος κύματος με τον πρώτο τίτλο μόνο που αυτή τη φορά ο ήρωας κατηγορεί-



ται για την καταστροφή του Tiger's Claw ύστερα από επίθεση των Kilrathi. Οι αποστολές διαδραματίζονται στον τομέα Enigma των Kilrathi και φθάνουν συνολικά τις 79. Γι' αυτό το πρώτο sequel κυκλοφόρησαν δύο add-on.



Wing Commander III: The Heart of the Tiger

Το τρίτο μέρος κυκλοφόρησε σε τέσσερα CDs και περιλάμβανε κινηματογραφικές σκηνές με γνωστούς ηθοποιούς όπως ο Mark Hamill και ο Malcom McDowell. Τα





γραφικά και η μουσική ήταν κατά μία τεχνολογία καλύτερα, η δε ιστορία τελειώνει με την οριστική εξόντωση της ανθρωπότητας ή των Kilrathi.

Wing Commnder IV: The Price of Freedom

Η τέταρτη συνέχεια σηματοδότησε αλλαγές στην υπόθεση, αφού οι Kilrathi είχαν πλέον ηττηθεί. Ο παίκτης θα κληθεί στην υπηρεσία για να λύσει το μυστήριο που κρύβεται στους Border Worlds. Με συχνές σεναριακές ανατροπές και άψογη κινηματογράφηση, το



W.C. IV θύμιζε περισσότερο interactive movie, χωρίς αυτό να αποβαίνει σε βάρος των γραφικών και της δράσης, υπήρξε δε από τις ακριβότερες παραγωγές στην ιστορία των computer games.

The Hall Of Fame

ACTION

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-op για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.

Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV

Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγιναν ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

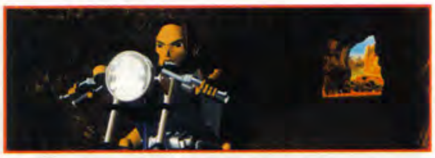
CRUSADER: NO REGRET



Ενα ιδιαίτερα βίαιο action που επέμενε στην τρισδιάστατη ισομετρική άποψη - και καλά έκανε. Αναλαμβάνετε την πλήρη καταστροφή ενός σεληνιακού σταθμού με μία μεγάλη ποικιλία όπλων. Καταιγιστική δράση και εξαιρετικά γραφικά έδιναν την αίσθηση του πραγματικού. Περιείχε δε ορισμένες από τις εντυπωσιακότερες εκρήξεις σε computer game.

Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

TOMB RAIDER



Το παιχνίδι που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Σηματοδότησε τη νέα εποχή των παιχνιδιών δράσης, με εξελιγμένα τρισδιάστατα γραφικά που υποστηρίζονταν από εξειδικευμένους 3D επιταχυντές. Η πρωταγωνίστρια Lara Croft, ο θηλυκός Indiana Jones, έγινε το πρώτο ψηφιακό sex symbol και πρωτοσέλιδο σε πολλά, άσχετα με το αντικείμενο των παιχνιδιών, περιοδικά.

Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

X-WING vs TIE FIGHTER

Οι Συμμαχικές Δυνάμεις εναντίον της Αυτοκρατορίας και το αντίστροφο για ακόμη μία φορά στο σύμπαν του Star Wars. Με αυξημένες multiplayer δυνατότητες, βελτιωμένα γραφικά (σε σχέση με τα X-Wing και Tie Fighter)



και δεκάδες αποστολές καταιγιστικής δράσης έγινε γρήγορα hit.

Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα -αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-on καθιστούν εδώ και χρόνια τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.

Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

US NAVY FIGHTERS



Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.

Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.

Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

TOP GUN

Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.

Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί για να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.

Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II

Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.

Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT SIMULATOR 6.0

Ενα βήμα πριν από τον Flight Simulator 98 γνωρίσαμε τον Flight Simulator 6.0, τον πρώτο για τα Windows 95. SVGA γραφικά, ταχύτατα πολύγωνα, ήχος υψηλής ποιότητας, νέα αεροσκάφη και πτήσεις ήταν ορισμένα από τα πλεονεκτήματα που προχώρησαν ένα βήμα ακόμα τον "ιστορικό" τίτλο της Microsoft. Τα πάρα πολλά add-on που κυκλοφόρησαν και κυκλοφορούν για τον τίτλο συνιστούν εγγύηση για την αντοχή του στο χρόνο.

Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

NASCAR RACING 2

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα rally games που εμφανίστηκαν στα PCs ήταν η κλασική περίπτωση "δυνατού" sequel. Εκμεταλλευόμενο την αποκλειστικά 3D επιτάχυνση ήταν από τα πρώτα που έφεραν τον αέρα των coin-op στις SVGA οθόνες των προσωπικών υπολογιστών. Με επανασχεδιασμένο interface για απλούστερη οδήγηση (το πρωτότυπο έπασχε ελαφρώς από υπερβολικό ρεαλισμό) και multiplayer δυνατότητες εξακολουθεί να παίζεται ενθουσιωδώς.

Παρουσίαση: Μάρτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

NEED FOR SPEED 2

Η συνέχεια ενός εξαιρετικά επιτυχημένου εξομοιωτή αγώνων, που δυσίαζε την πιστή εξομοί-



ωση για χάρη της ταχύτητας και της δράσης. Οδηγήστε οκτώ θηριώδη αυτοκίνητα σε έξι διαφορετικά σημεία του κόσμου με ταχύτητες που ξεπερνούν τα 300 χλμ./ώρα.

Παρουσίαση: Ιούν. '97 **Βαθμολογία:** 950%

PRO PINBALL TIMESHOCK

Πόσα από τα παιχνίδια flipper (ή pinball όπως ονομάζεται) μπορούν να υπερηφανευτούν ότι μεταφέρουν την αίσθηση της ασημένιας μπίλιας στο monitor του υπολογιστή; Πολύ λίγα, και το Pro Pinball Timeshock είναι ένα από αυτά. Εχει προσεχθεί και αναπαραχθεί κάθε λεπτομέρεια ενός αυθεντικού τραπεζιού.

Παρουσίαση: Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 91%

STRATEGY

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του Γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.

Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE

Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier, δημιουργού του Civilization, όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.

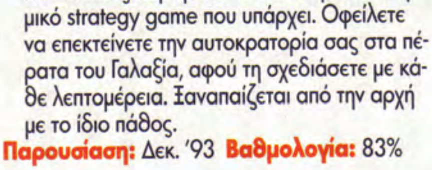
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.

Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CIVILIZATION II



Το πρωτότυπο Civilization ήταν η ανεπανάληπτη επιτυχία του Sid Meier. Το δεύτερο μέρος της σειράς κυκλοφόρησε από τη Microprose χωρίς τη συμβολή του και ήταν μία διασκευή του πρώτου, έτσι όπως το ήθελε η πλειονότητα των χρηστών. Τα γραφικά ήταν σαφώς βελτιωμένα, περιλαμβάνονταν videos και extra μονάδες, ένα ενσωματωμένο cheat mode και οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να κάνει το κλασικό κλασικότερο.

Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 95%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει, τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.

Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

DEADLOCK

Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.

Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

MASTER OF ORION II

Το sequel του Master of Orion ήταν ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος. Οχι μόνο δεν έχασε τίποτε από τον εθισμό, την πληρότητα και την ευελιξία του αυθεντικού, αλλά ενίσχυε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά και τα εμπλούτιζε με SVGA γραφικά και νέες δυνατότητες που απογείωναν το gameplay.

Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

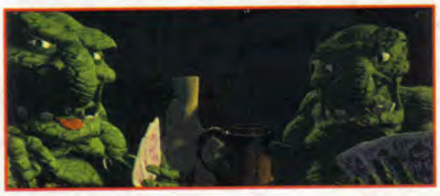
X-COM 3: APOCALYPSE



Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.

Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

DUNGEON KEEPER



Ενα από τα συνήθη επιτυχημένα πειράματα της Bullfrog που αρέσκεται στην ανάμειξη γνήσιας στρατηγικής με τις πιο απίθανες καταστάσεις. Γίνετε άρχοντας του Κάτω Κόσμου και ετοιμαστείτε να καταλάβετε (σκάβοντας και πολεμώντας) την επιφάνεια σε ένα πρωτοποριακό τρισδιάστατο περιβάλλον.

Παρουσίαση: Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 92%

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

THE PANDORA DIRECTIVE



Η Access Software έχει δημιουργήσει μία από τις πιο cult φιγούρες των computer games: τον ιδιωτικό ντετέκτιβ Tex Murphy, μία ιδιόρρυθμη προσωπικότητα σε έναν μεταπυρηνικό κόσμο. Αν και ο Tex είχε εμφανιστεί νωρίτερα, η καθιέρωση ήρθε με το Under a Killing Moon και το user interface που εισήγαγε, το οποίο έδωσε μία νέα διάσταση στα γραφικά και τη δράση των adventure games. Η τελειοποίηση της προσέγγισης αυτής ήρθε με το Pandora Directive που σάρωσε βραβεία και κριτικές δύο χρόνια πριν. Η ατμόσφαιρα είναι αυτή ενός film noire, έστω κι αν η υπόθεση διαδραματίζεται στο Σαν Φρανσίσκο του 2043. Τα γραφικά των τοποθεσιών αλλά και οι κινηματογραφημένες σκηνές έθεσαν νέα πρότυπα για τις μελλοντικές παραγωγές. Η δράση είναι περισσότερη από κάθε άλλη φορά, ενώ η ιστορία θέλει τον Tex Murphy να μπλέκεται σε μία πλεκτάνη που σχετίζεται με την περίφημη "υπόθεση Roswell", η οποία αφορούσε στη συντριβή ενός UFO στην έρημο του Νέου Μεξικό, τον Ιούλιο του 1947. Το παιχνίδι μπορούσε να τελειώσει με επτά διαφορετικά φινάλε.



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.**

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...ΠΕΡΙΟΧΗ ....Τ.Κ.....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ...ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ....ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

Συνεχίζοντας την περιήγησή μας στα "λημέρια" της αγοράς Πληροφορικής, κατηφορίσαμε λίγα βήματα νοτιότερα, για να συναντήσουμε τις περιοχές της Νέας Σμύρνης και του Παλαιού Φαλήρου. Ισως πριν από μερικά χρόνια τα computer shops να ήταν ελάχιστα σε αυτές τις περιοχές, σήμερα όμως το πλήθος και η ποικιλία τους εντυπωσιάζουν, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχει χώρος και για νέα. Η ραγδαία αύξηση των χρηστών υπολογιστών (καθώς και gaming consoles) καθιστά αναπόφευκτη την αύξηση και των καταστημάτων για την κάλυψη των αναγκών τους. Τα καταστήματα που επισκεφθήκαμε αυτό το μήνα μας έκαναν ιδιαίτερη αίσθηση με την καλαισθησία και την τάξη που επικρατούσε στους χώρους τους, γεγονός που σημαίνει ότι η αντίληψη για το κλασικό computer shop έχει αλλάξει άρδην. Είναι σίγουρο ότι το κλίμα αυτό θα επεκταθεί (στις ελάχιστες περιπτώσεις που κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει ήδη) και στην "ανθρώπινη" αντιμετώπιση του πελάτη. Η Νέα Σμύρνη δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από άλλες (πιο παραδοσιακές) περιοχές στο χώρο της Πληροφορικής, ενώ κάποια καταστήματα είναι πραγματικά στολίδια. Αντιθέτως, στην περιοχή του Παλαιού Φαλήρου θα μπορούσε να υποστηρίξει κάποιος ότι υφίσταται ένα σχετικό έλλειμμα από εταιρίες Πληροφορικής, στοιχείο που αφήνει ωφέλιμο χώρο για την ανάπτυξη νέων, οι οποίες θα καλύψουν τις ανάγκες της συγκεκριμένης περιοχής.



στη ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ και το ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ







COMPUTER CLUB



Γράμμου & Κονίτσης 14
Τηλ.: 9429233-4
Fax: 9427138
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Φιλικός
E-mail:
compclub@ath.forthnet.gr



Η εταιρία "Computer Club" ειδικεύεται αποκλειστικά στη μηχανοργάνωση και δικτύωση εταιριών και επιχειρήσεων. Διαθέτοντας σημαντική πείρα στον τομέα και προσφέροντας όλα τα επώνυμα προϊόντα hardware και software, η Computer Club μπορεί να γίνει μια αξιόπιστη αρωγός στην επαγγελματική σας δραστηριότητα.

DATA ELECTRONICS



Στον πολύ όμορφο χώρο του "Data Electronics" βρίσκεται ολόκληρη η γκάμα των προϊόντων που αφορούν στον υπολογιστή σας. Χωρίς δυσκολία θα μπορέσετε να βρείτε και να αγοράσετε ό,τι τραβά η ψυχούλα σας. Από περιφερειακά και αναλώσιμα μέχρι ολοκληρωμένους υπολογιστές και συνδρομές Internet.

Ανδριανουπόλεως 25α & Αμισού
Τηλ.: 9370368
Fax: 9370555
Ετος ίδρυσης: 1994
Υπεύθυνος: κ. Βιγκλιάρης
E-mail:
data_ele@ath.forthnet.gr



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το κατάστημα προσφέρει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή Data Electronics, με επεξεργαστή Intel Pentium II στα 233MHz και πολλά καλούδια στην τιμή των 230.000 δρχ. + ΦΠΑ (από 255.000 δρχ. + ΦΠΑ), ενώ η οθόνη 15" κοστίζει 57.500 δρχ. + ΦΠΑ.

COMPUTER CORNER



Εχοντας σημαντική πείρα στο χώρο της Πληροφορικής, το κατάστημα "Computer Corner" προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις και αξιόπιστη υποστήριξη σε όλες τις κατηγορίες χρηστών. Ο χομπίστας θα βρει οτιδήποτε χρειάζεται ο υπολογιστής του, ενώ ο επαγγελματίας μπορεί να προχωρήσει στη μηχανοργάνωση της επιχείρησής του με τον καλύτερο τρόπο.

Αγ. Σοφίας 98 & Μυκάλης
Τηλ.: 9317800
Fax: 9319676
Ετος ίδρυσης: 1990
Υπεύθυνος:
κ. Δερβισόπουλος
E-mail: corner@otenet.gr



GAMEBUSTER



Το κατάστημα "Gamebuster" βρίσκεται στη Ν. Σμύρνη και μας εντυπωσίασε με την καλαισθησία του χώρου του. Σε αυτό θα βρείτε όλους τους τελευταίους τίτλους CD-ROM καθώς και πλήθος χειριστηρίων για PC και gaming consoles. Στα χειριστήρια που διαθέτει περιλαμβάνονται και τα χειριστήρια Hawk και Talon της Suncom, τα οποία είναι πιστά αντίγραφα του χειριστηρίου ενός F-15 και υπόσχονται να "απογειώσουν" το ρεαλισμό και τη διασκέδαση στον αγαπημένο σας simulator.

Ομήρου 41-43 &
Παλαιολόγου
Τηλ.: 9310576
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος:
κ. Αναγνωστόπουλος



MICROSTORE



Η πολύχρονη παρουσία του καταστήματος στην αγορά της Πληροφορικής μαρτυρά την πείρα των ανθρώπων που το στελεχώνουν και την εγγυημένη ποιότητα δουλειάς τους. Στο "Microstore" θα βρείτε τα πάντα γύρω από την Πληροφορική αλλά και τις τηλεπικοινωνίες (Telester Centre).



Ελ. Βενιζέλου 24 & 25ης Μαρτίου
Τηλ./Fax: 9311654 - 9350672
Ετος ίδρυσης: 1986
Υπεύθυνος: κ. Διαμαντόπουλος
URL: http://www.ars.net.gr/microstore

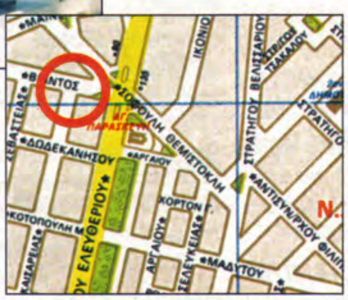
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το κατάστημα προσφέρει τον υπολογιστή HI-TECH, ο οποίος έρχεται με έναν Intel Pentium II στα 233MHz και πλήθος άλλων χαρακτηριστικών, στην τιμή των 349.000 + ΦΠΑ ή σε 12 δόσεις των 42.900 δρχ.

MICROCHIP 3



Το τρίτο κατάστημα της γνωστής αλυσίδας στο χώρο της Πληροφορικής δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση, έτσι κι αυτό προσφέρει την αξιοπιστία και την εμπειρία που φέρει το όνομα "Microchip". Σε έναν σχετικά μικρό αλλά λειτουργικό χώρο, το κατάστημα διαθέτει ό,τι μπορεί να χρειαστείτε από άποψη hardware αλλά και ποικιλία multimedia τίτλων καθώς και ολοκληρωμένη υποστήριξη στον τομέα της κινητής τηλεφωνίας. Επίσης, το κατάστημα "Microchip 3" διαθέτει σε αποκλειστικότητα τα κουτιά Golf.



Βίαντος 14 & Καισάρειας
Τηλ.: 9311313
Ετος ίδρυσης: 1992
Υπεύθυνος: κ. Λίνας
URL: http://www.microchip.gr
E-mail: nsmyrni@microchip.gr

SYSTEMS TECHNOLOGY



Το κατάστημα "Systems Technology" αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή για τις αγορές που προτίθεστε να κάνετε για να εμπλουτίσετε το αγαπημένο σας "κατοικίδιο". Ολα τα σχετικά προϊόντα έχουν τη θέση τους στο κατάστημα και δεν θα δυσκολευτείτε να βρείτε αυτό που επιθυμείτε.

Βίαντος 16
Τηλ.: 9311312
Fax: 9313221
Ετος ίδρυσης: 1991
Υπεύθυνος: κ. Χαϊδούλης
URL: http://www.systech.gr
E-mail: sales@systech.gr



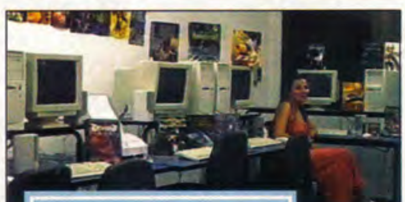
TECHNICOM

Το φάσμα των υπηρεσιών της εταιρίας "Technicom" καλύπτει τόσο τις επαγγελματικές ανάγκες όσο και τις απαιτήσεις του χομπίστα. Στην "Technicom" θα βρείτε επίσης τη συσκευή CompuPhone, η οποία συνδυάζει πληκτρολόγιο και τηλέφωνο, για να μπορείτε να μιλάτε και να κρατάτε "ηλεκτρονικές" σημειώσεις ταυτόχρονα.



Πλαστήρα 129 & Πριήνης
Τηλ.: 9409876
Fax: 9409638
Ετος ίδρυσης: 1993
Υπεύθυνος: κ. Συρρής
E-mail: techcom@travelling.gr

VANTOR & WANDA



Ενα νέο Net Café, δίπλα στην πλατεία Νέας Σμύρνης, που προσφέρει στους πελάτες του τη δυνατότητα να παίξουν όλα τα τελευταία multiplayer games, να σερφάρουν στο Internet κ.λπ. Ο καφές και το ποτό προσφέρονται δωρεάν.

Κωνσταντίνου Παλαιολόγου 7, 4ος όρ.
Τηλ.: 9370202
Ετος ίδρυσης: 1998
Υπεύθυνος: κ. Γανωτής
E-mail: vantor@fnet.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Για το μήνα Σεπτέμβριο, το Net Café παρέχει στους αναγνώστες του "PC Master" 30% έκπτωση σε όλες τις υπηρεσίες του.



ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως
Τηλ.: 8211117,
Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.:
3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5,
Τηλ.: 9248963

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.:
5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510,
Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940,
Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581,
Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2,
Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.:
8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3,
Fax: 8838614

GAME BUSTER
Χαλκοκονδύλη 24-26
Τηλ.: 5242709

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.:
7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98,
Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

NIKAM
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497,
Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433,
Τηλ.: 5227591,
Fax: 5227592

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433,
3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22,
Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.:
2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ.
Κέντρο Αγ. Αναργύρων,
Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20
Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.:
9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.:
9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102
Τηλ.: 6012256

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.:
6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5,
Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.:
5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25,
Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336
Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947
Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339,
Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87,
Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.:
5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6,
Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365
Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.:
9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22,
Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150,
Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.:
6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax:
6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600,
Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.:
6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.:
6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881,
Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64,
Τηλ.: 9952410,
Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451,
Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.:
9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28,
16452, Τηλ.: 9936811, Fax:
9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85
Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.:
9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733,
Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί,
Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.:
2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104,
Τηλ.: 9659413,
Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34,
Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1,
16231, Τηλ.: 7265979, Fax:
7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.:
2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.:
2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19
Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο
ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3
Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.:
7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235,
Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336,
Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.:
5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795,
Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

CD-CORNER
Μπόταση & Στουρνάρη
Τηλ.: 3840482

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076,
Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921,
Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.:
3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.:
3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726,
Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.:
8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α,
Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64,
Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ)
Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου
Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαπα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99,
Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302
Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99,
Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη),
Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112
Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60
Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62,
Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853,
Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24,
Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139,
Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

MEDIA INTERACTIVE
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ")
Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τ
ηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263
(Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP)
Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153,
Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14,
Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Ύδρας
Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5,
Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32,
Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151
Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13 Τηλ.: 2719793

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140,
Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98,
Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MEDIA INTERACTIVE
Ομήρου 41-43
(Εμπορικό κέντρο ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ)
Τηλ.: 9310576

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22
Τηλ.: 9560317
Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389, Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

CD-CORNER
Ιφικράτους 10

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές), Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.: 4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

CD-CORNER
Καλαμών 8

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη
Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος CHOLARGOS CENTER) Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου 212, Νεάπολη, Τηλ.:031-637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

GAME BUSTER
Βασ. Ολγας 168
Τηλ.: 031-414731

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ I
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ II
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

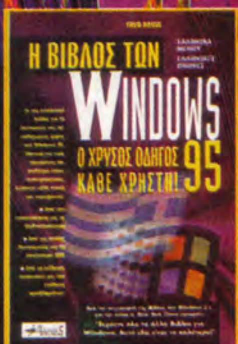
NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660, fax: (031) 263153

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442

PC









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ .... 3.100 — *Σελίδες 106*
- Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200 — *Σελίδες 384*

WINDOWS

- Β1. WINDOWS 95 P.G ....3.900 — *Σελίδες 350*
- Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200 — *Σελίδες 248*
- Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 160*
- Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800 — *Σελίδες 448*
- Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800 — *Σελίδες 736*
- Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200 — *Σελίδες 254*

WORD PROCESSORS

- Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800 — *Σελίδες 576*
- Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 318*
- Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900 — *Σελίδες 216*
- Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800 — *Σελίδες 304*
- Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200 — *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800 — *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- Ε2. COREL DRAW 7 ....7.900 — *Σελίδες 624*
- Ε3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600 — *Σελίδες 384*
- Ε4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200 — *Σελίδες 356*
- Ε5. PHOTOSHOP 3.................5.200 — *Σελίδες 244*
- Ε6. 3D STUDIO 3&4...............9.300 — *Σελίδες 750*
- Ε7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200 — *Σελίδες 334*
- Ε8. AUTOCAD 14 ....6.800 — *Σελίδες 400*
- Ε9. LIGHTWAVE ....3.200 — *Σελίδες 120*
- Ε10. COREL DRAW 8...............8.500 — *Σελίδες 600*
- Ε11. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ..........5.200 — *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. ....3.500 — *Σελίδες 248*
- Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800 — *Σελίδες 256*

DATABASES

- Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800 — *Σελίδες 276*
- Η2. SQL ....5.200 — *Σελίδες 226*

DTP

- Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH ....5.200 — *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- Ι1. WEB GUIDE ....6.200 — *Σελίδες 320*
- Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY ....9.300 — *Σελίδες 520*
- Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET ....3.300 — *Σελίδες 112*
- Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300 — *Σελίδες 112*
- Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300 — *Σελίδες 640*
- Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ .....6.800 — *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 400*
- Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ....3.300 — *Σελίδες 136*
- Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML.........................3.300 — *Σελίδες 152*
- Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300 — *Σελίδες 136*
- Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET ....3.900 — *Σελίδες 120*
- Ι11. WWW BROWSERS ....3.300 — *Σελίδες 156*
- Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC.............3.300 — *Σελίδες 122*

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ..................4.800 — *Σελίδες 256*
- Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING ....2.800 — *Σελίδες 104*
- Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800 — *Σελίδες 108*
- Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ....2.800 — *Σελίδες 96*
- Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ..........................4.100 — *Σελίδες 234*
- Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600 — *Σελίδες 308*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100 — *Σελίδες 104*
- Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800 — *Σελίδες 104*
- Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ....2.800 — *Σελίδες 96*
- Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ .... 4.100 — *Σελίδες 200*
- Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ....4.800 — *Σελίδες 302*
- Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ......4.800 — *Σελίδες 342*
- Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100 — *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL...................4.100 — *Σελίδες 232*
- Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ ....2.800 — *Σελίδες 102*
- Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....2.800 — *Σελίδες 100*
- Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ..................2.800 — *Σελίδες 102*
- Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100 — *Σελίδες 208*
- Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800 — *Σελίδες 120*
- Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....4.100 — *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ.............4.100 — *Σελίδες 168*
- Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800 — *Σελίδες 112*
- Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800 — *Σελίδες 112*
- Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ....2.800 — *Σελίδες 108*
- Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ ....2.800 — *Σελίδες 100*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι.............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ...........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ.........................3.000

S11. ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ -ΜΠΑΣΚΕΤ....3.000

S12. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ... 12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS.......................4.000
Σελίδες 204

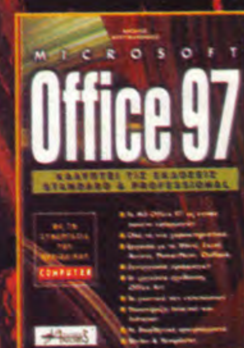
O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432









T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.............................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ 4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ και οι σημαντικότερες στιγμές του.

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E.

Supported by Web CD technology
Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet.

- ✓ *1.100 φωτογραφίες, 3D animation, ηχητικά εφέ, video στιγμιότυπα άνω των 30 λεπτών*
- ✓ *Όλοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα ευρωπαϊκά κύπελλα*
- ✓ *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της εθνικής ομάδας*
- ✓ *Οι αγώνες του πρωταθλήματος Α1 κατηγορίας*

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPUPRESS A.E.:
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

S11. τιμή: 12.000δρχ.

B A C K L I S T

- **BL1.** ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS .... 4.800 — *Σελίδες 350*
- **BL2.** WINDOWS NT P.G. .... 3.900 — *Σελίδες 442*
- **BL3.** WINDOWS 3.1 POWER TOOLS .... 9.300 — *Σελίδες 1.024*
- **BL4.** WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 198*
- **BL5.** ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) .... 8.300 — *Σελίδες 750*
- **BL6.** MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 192*
- **BL7.** MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 314*
- **BL8.** ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 .... 6.200 — *Σελίδες 462*
- **BL9.** WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 5.100 — *Σελίδες 300*
- **BL10.** ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS .... 5.800 — *Σελίδες 226*
- **BL11.** COREL DRAW 6 .... 7.900 — *Σελίδες 624*
- **BL12.** COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 344*
- **BL13.** AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 264*
- **BL14.** PHOTOSTYLER 2 .... 6.200 — *Σελίδες 226*
- **BL15.** AUTOCAD 13 .... 6.200 — *Σελίδες 448*
- **BL16.** EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ .... 7.900 — *Σελίδες 580*
- **BL17.** EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 378*
- **BL18.** EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 184*
- **BL19.** CLIPPER 5.2 .... 3.900 — *Σελίδες 232*
- **BL20.** DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ .... 5.800 — *Σελίδες 386*
- **BL21.** ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ .... 5.200 — *Σελίδες 216*
- **BL22.** PAGEMAKER 5.0 .... 5.200 — *Σελίδες 300*
- **BL23.** INTERNET P.G. .... 3.900 — *Σελίδες 384*
- **BL24.** INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 340*
- **BL25.** ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET .... 3.900 — *Σελίδες 224*
- **BL26.** INTERNET EXPLORER .... 3.300 — *Σελίδες 112*
- **BL27.** NOVELL NETWARE 2.2 .... 4.600 — *Σελίδες 324*
- **BL28.** ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 .... 6.200 — *Σελίδες 412*
- **BL29.** Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ .... 5.800 — *Σελίδες 350*
- **BL30.** NORTON UTILITIES .... 3.500 — *Σελίδες 412*
- **BL31.** ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ .... 6.800 — *Σελίδες 530*

Power Pack

Με μια κίνηση ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ στο Internet



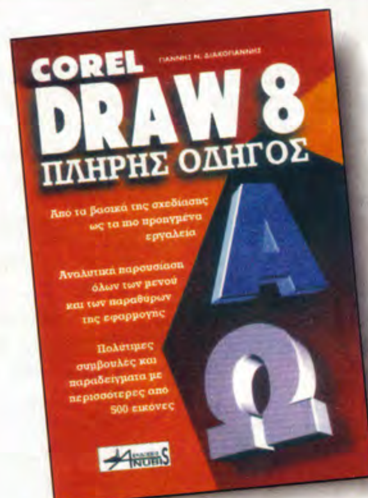
Περιλαμβάνει:

- Το POWER CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroup, FTP). Περιέχει: Internet Explorer 3.02 & Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet. WIN 3.11 & 95
- Αυτόματη εγγραφή στο Internet μέσω του δικτύου CompuLink & πλήρες manual χρήσης.
- Δώρο πρόσβαση στην BBS & πλήρες manual χρήσης.

PP1. 12μηνη Συνδρομή τιμή: 67.000δρχ.
PP2. 6μηνη Συνδρομή τιμή: 38.000δρχ.
PP3. 3μηνη Συνδρομή τιμή: 21.000δρχ.

COMPULINK NETWORK

Corel Draw 8



Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΟΛΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΕΦΤΑΣΕ!

ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΞΕΡΟΥΝ ΤΙ ΨΑΧΝΟΥΝ

E10. ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.